

# MÉTODO DE DESENHO MANGÁ & SUPER-HERÓIS

MINUANO

**OS TRUQUES DOS PROFISSIONAIS**  
**ESQUEMAS BÁSICOS DINÂMICOS**  
**AS TÉCNICAS IDEAIS**  
**PARA CENAS DE AÇÃO**

**Adaptando**  
**figuras atléticas**  
**para o estilo**  
**mangá**

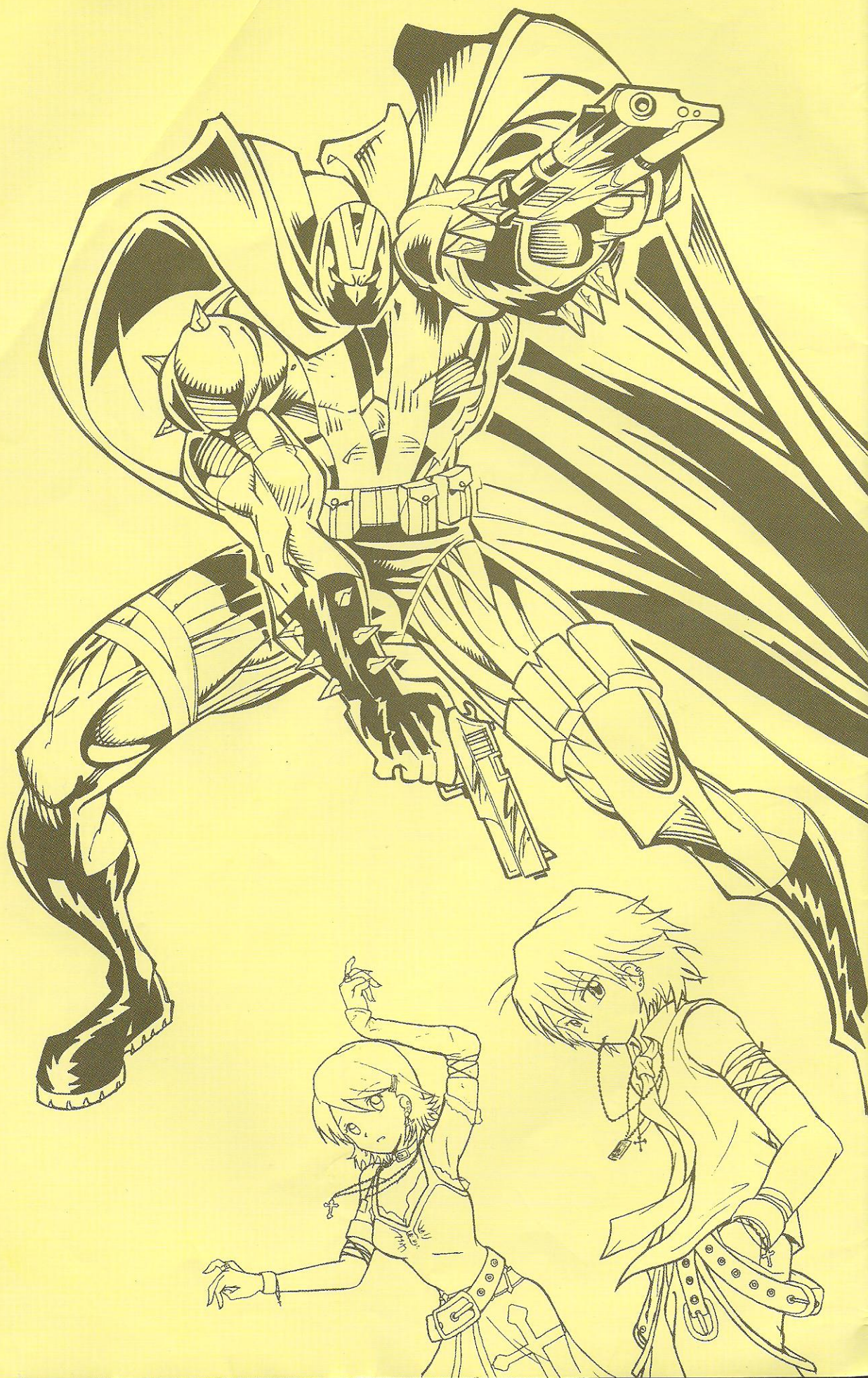
[www.edminuano.com.br](http://www.edminuano.com.br)



**CONSTRUINDO**  
**FIGURAS COM**  
**MAIOR PRECISÃO**  
**ANATÔMICA**

**DESENHOS E**  
**INSTRUÇÕES DE**  
**SEABRA**







# APRESENTAÇÃO

A cada nova edição de nosso Curso de Desenho Mangá e Super-heróis procuramos apresentar soluções que venham enriquecer o seu conhecimento. Nesta edição temos novos passo-a-passos que instigam a criatividade e ainda apresentam soluções gráficas pelo ponto de vistas de dois outros autores: Paulo Takeguma, na parte dos mangás e Sebastião Seabra, no tocante a super-heróis.

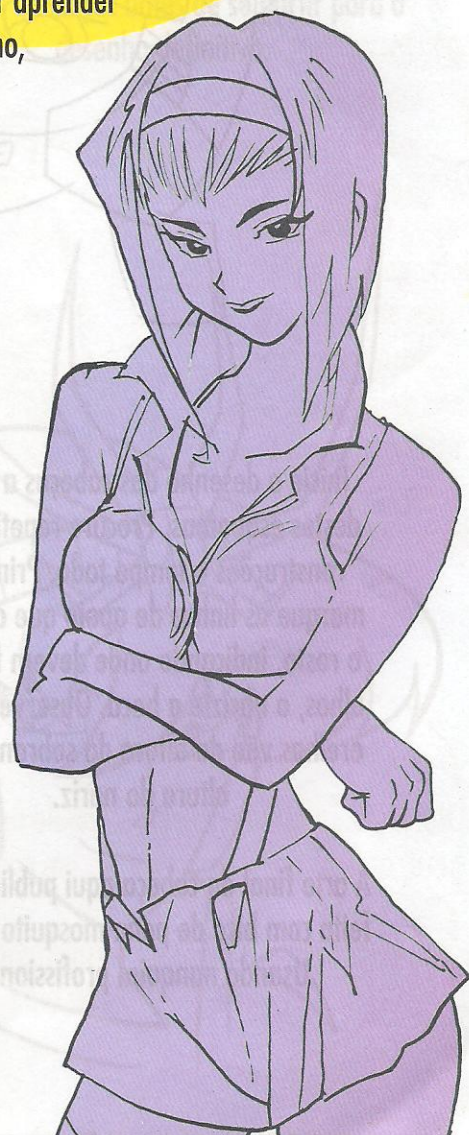
Paulo é ilustrador de publicidade e realiza arte em estilo mangá desde 1999, para embalagens, capas de revistas, DVD e anúncios.

Seabra é um autor veterano de quadrinhos. Publica quadrinhos desde 1974, foi um dos grandes desenhistas da série Zorro. Hoje, sua aulas de desenho on-line fazem muito sucesso e seu personagem O Vingador Mascarado já é um ícone do gênero.

Nas páginas seguintes você vai poder aprender muito com estes dois feras do desenho, para tanto basta praticar, desenhar muito, exercitar freqüentemente e descansar o mínimo.

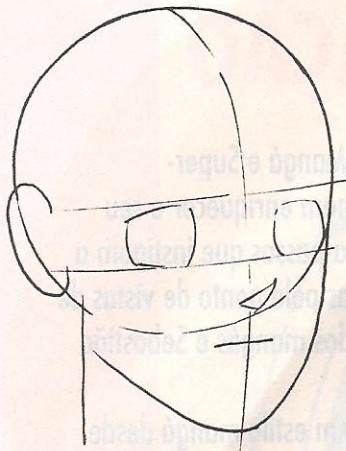
Até a próxima.

O editor.

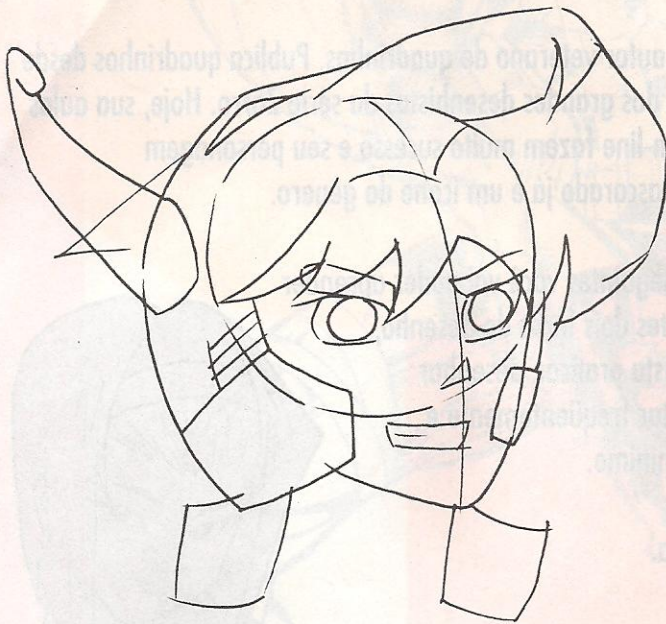




## CABEÇAS COM CAPACETES...



Vamos começar esta edição fazendo as cabeças de um personagem muito amado pelos fãs de mangá. Na verdade, o personagem responsável pela invasão da cultura anime:mangá no ocidente: Seya.



Primeiro aprenda a desenhar as cabeças dos personagens. Você precisa exercitar bastante, fazendo círculos. Desenhe muito e com calma. Depois passe a fazer ovais. Faça muitos para que seu traço fique firme e os músculos de sua mão se aqueçam. Só então é que você deve partir para desenhar a imagem definitiva.

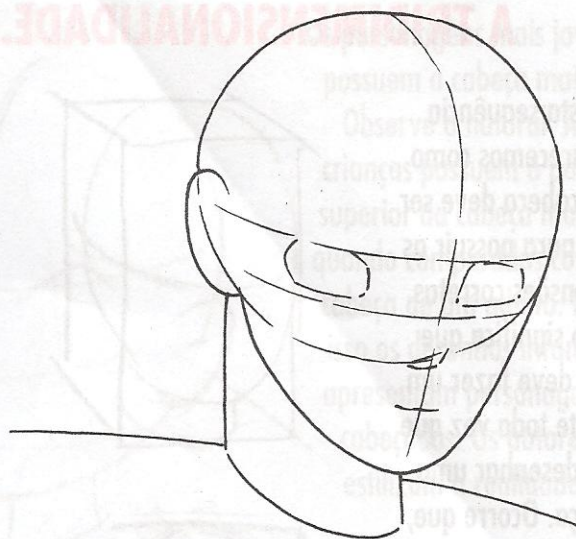
Inicie o desenho das cabeças a partir destes esquemas. Procure repetir estas construções o tempo todo. Primeiro, marque as linhas de apoio que dividem o rosto, indicando onde devem ficar os olhos, o nariz e a boca. Observe que as orelhas vão da altura da sobrancelha à altura do nariz.

A arte final da cabeça aqui publicada foi feita com bico de pena mosquito escolar. Usando nanquim profissional.





FORMATOS E DIMENSÕES...  
Aqui temos a cabeça de um personagem que possui traços mais angulosos. Ele tem o queixo pontudo. Olhos mais achatados. Cabelos mais pontudos. E adereços na cabeça. Uma tiara complexa. No entanto conforme se desenha, com paciência, e seguindo passo-a-passo, torna-se fácil realizá-lo. Tanto quanto qualquer outro.



Como sempre, é bom lembrar que deve-se desenhar com traços leves e realizar muitos estudos de traços antes de se partir para o desenho definitivo.



Só treinando que se aprende.

Os primeiros desenhos sempre ficam mais fracos que os seguintes. Por isso é bom repetir os desenhos.

Refazer os mesmos para desenvolver e resolver as imperfeições.

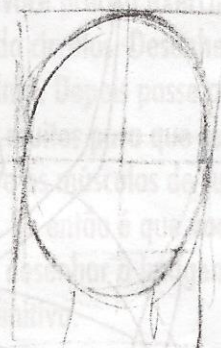
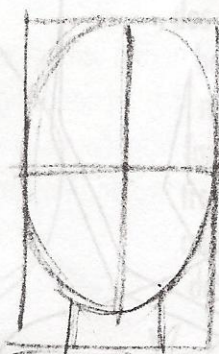
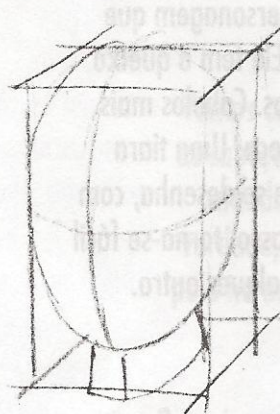
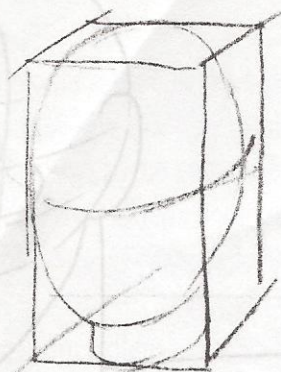




# A TRIDIMENSIONALIDADE...

Nesta sequência esclarecemos como uma cabeça deve ser feita para possuir as dimensões corretas.

Não significa que você deve fazer um caixote toda vez que for desenhar uma cabeça. Ocorre que, você deve estudar este tipo de construção para memorizar onde fica cada detalhe da cabeça. Realizando os desenhos nesta sequência, depois fica fácil.



Uma cabeça sempre cabe dentro de um retângulo. E dividindo o retângulo em quatro partes você não deixará um olho mais alto que outro.

Também poderá acertar os alinhamento dos detalhes.

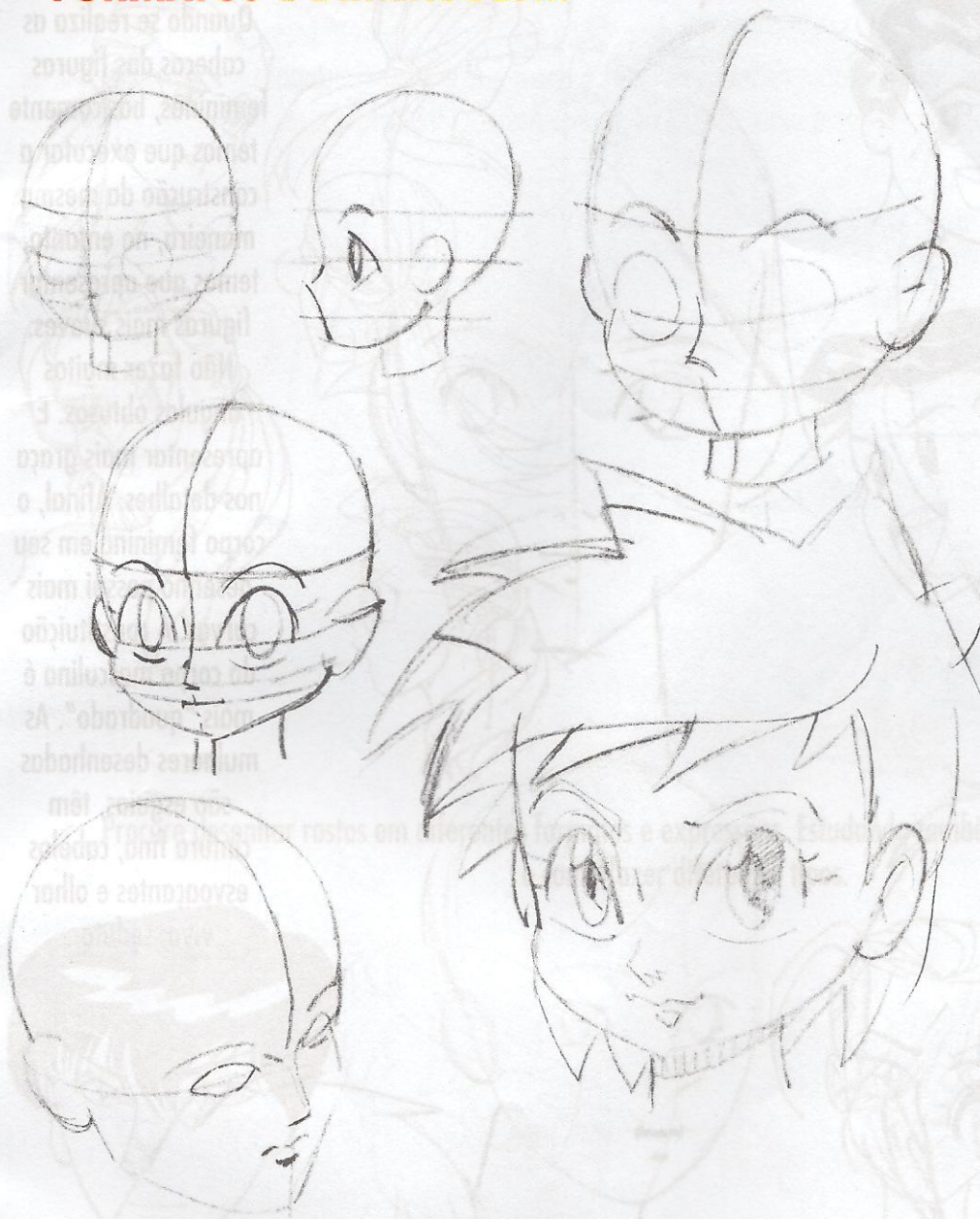


Note que ao transformar o retângulo em um paralelepípedo as linhas indicativas para posicionamento de olhos, nariz, boca, orelhas e etc, passam a ser em curva e não mais retas. É o que causará a profundidade necessária nos desenhos.

Um bom truque, é fazer da forma indicada com a seta um olho ligeiramente menor que o outro, pois na verdade ele está um pouco mais distante que o olho do primeiro plano.



## FORMATOS E DIMENSÕES...



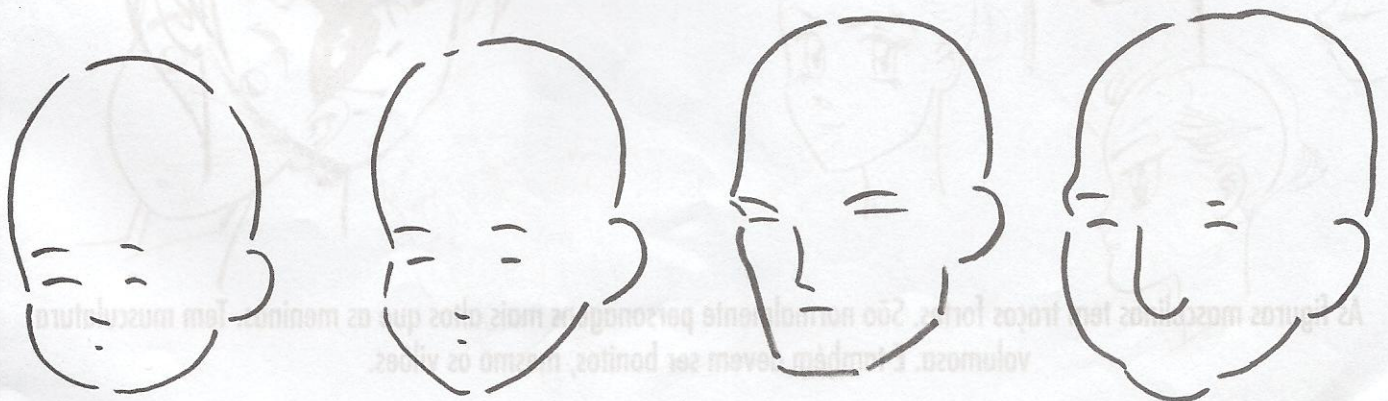
Os personagens mais jovens possuem a cabeça maior.

Observe o natural. As crianças possuem a parte superior da cabeça maior, quando comparadas com a cabeça de um adulto. Por isso os desenhos infantis apresentam personagens cabeçudos. Os autores estilizam a realidade.

Ninguém gosta de olhar figuras feias. Por isso os desenhos são estilizados de uma forma que fiquem simpáticos e harmoniosos.

Aprender a desenhar crianças e adolescentes é muito importante dentro do ramo dos mangás e anime. Observe as revistas das bancas e as séries da TV. Eleja os seus preferidos e copie da melhor maneira possível. Com o tempo você vai se libertar das cópias e vai começar a desenhar do seu jeito.

No esquema abaixo você vê a evolução de um protótipo de cabeças com o passar do tempo da idade das pessoas.





## CABEÇAS ANGULOSAS...

Quando se realiza as cabeças das figuras femininas, basicamente temos que executar a construção da mesma maneira, no entanto, temos que apresentar figuras mais suaves.

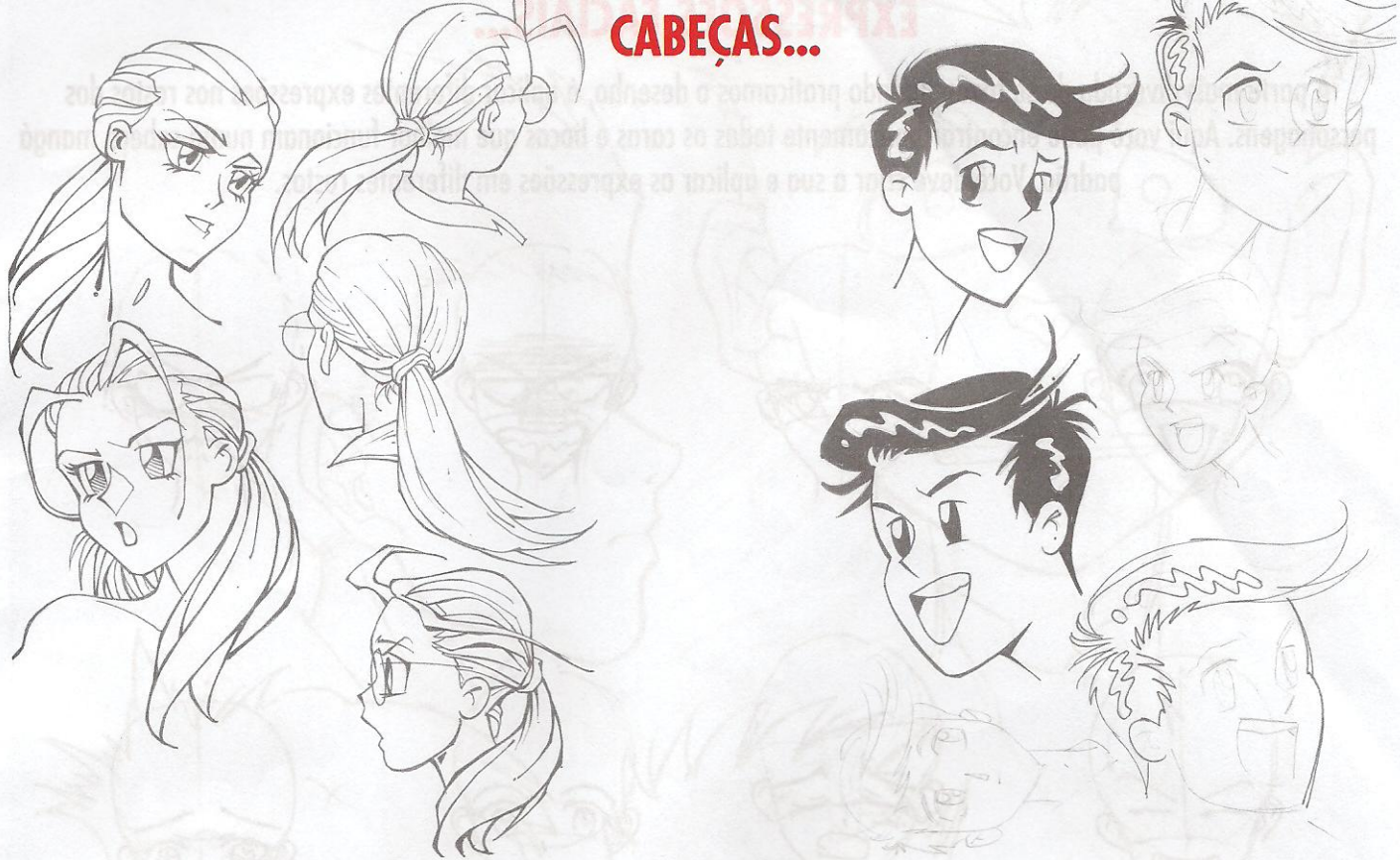
Não fazer muitos ângulos obtusos. E apresentar mais graça nos detalhes. Afinal, o corpo feminino em seu desenho possui mais curvas. A constituição do corpo masculino é mais "quadrado". As mulheres desenhadas são esguias, têm cintura fina, cabelos esvoaçantes e olhar vivo, sedutor.



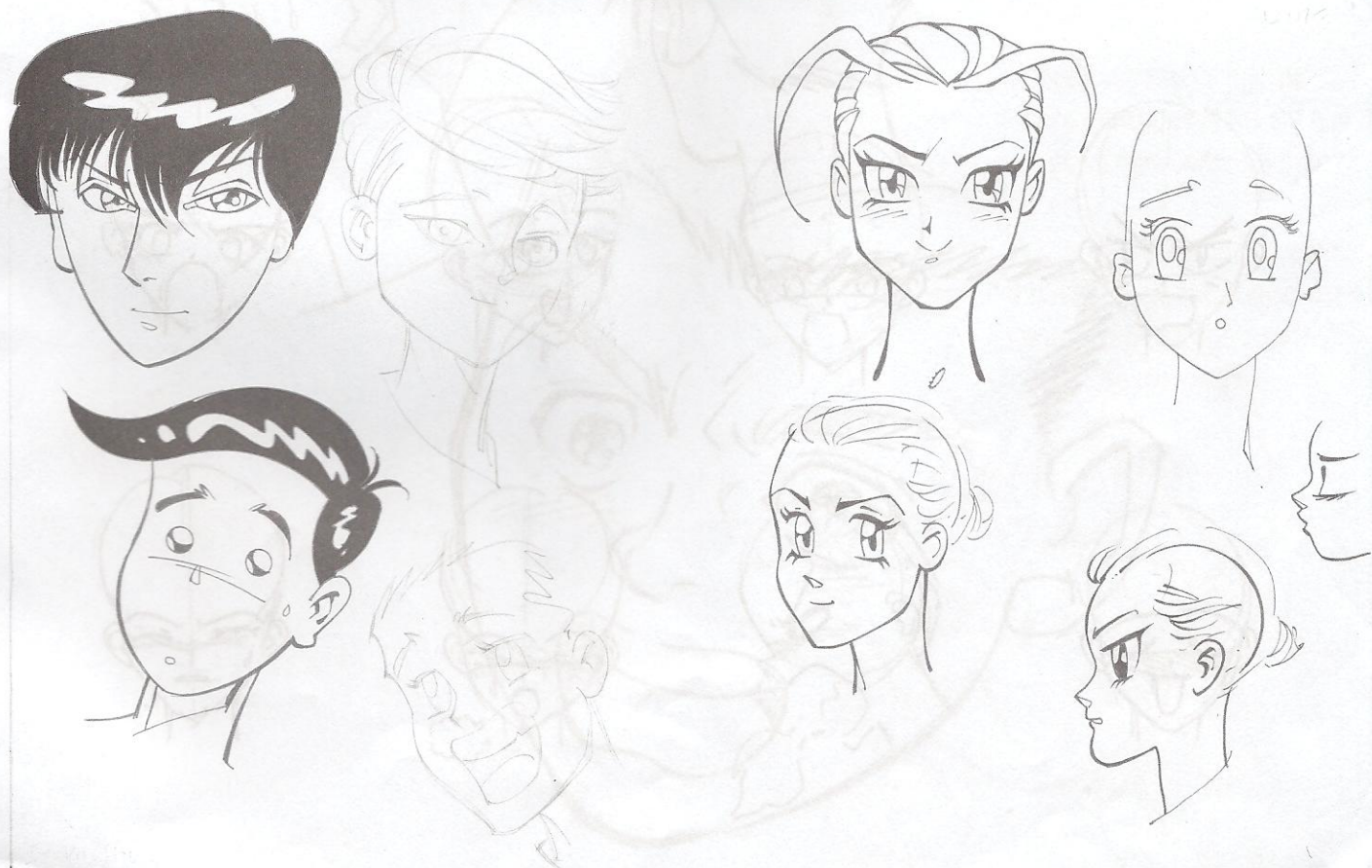
As figuras masculinas tem traços fortes. São normalmente personagens mais altos que as meninas. Tem musculatura volumosa. E também devem ser bonitos, mesmo os vilões.



## CABEÇAS...



Procure desenhar rostos em diferentes formatos e expressões. Estudando também o caimento dos cabelos e como fazer diferentes tipos.





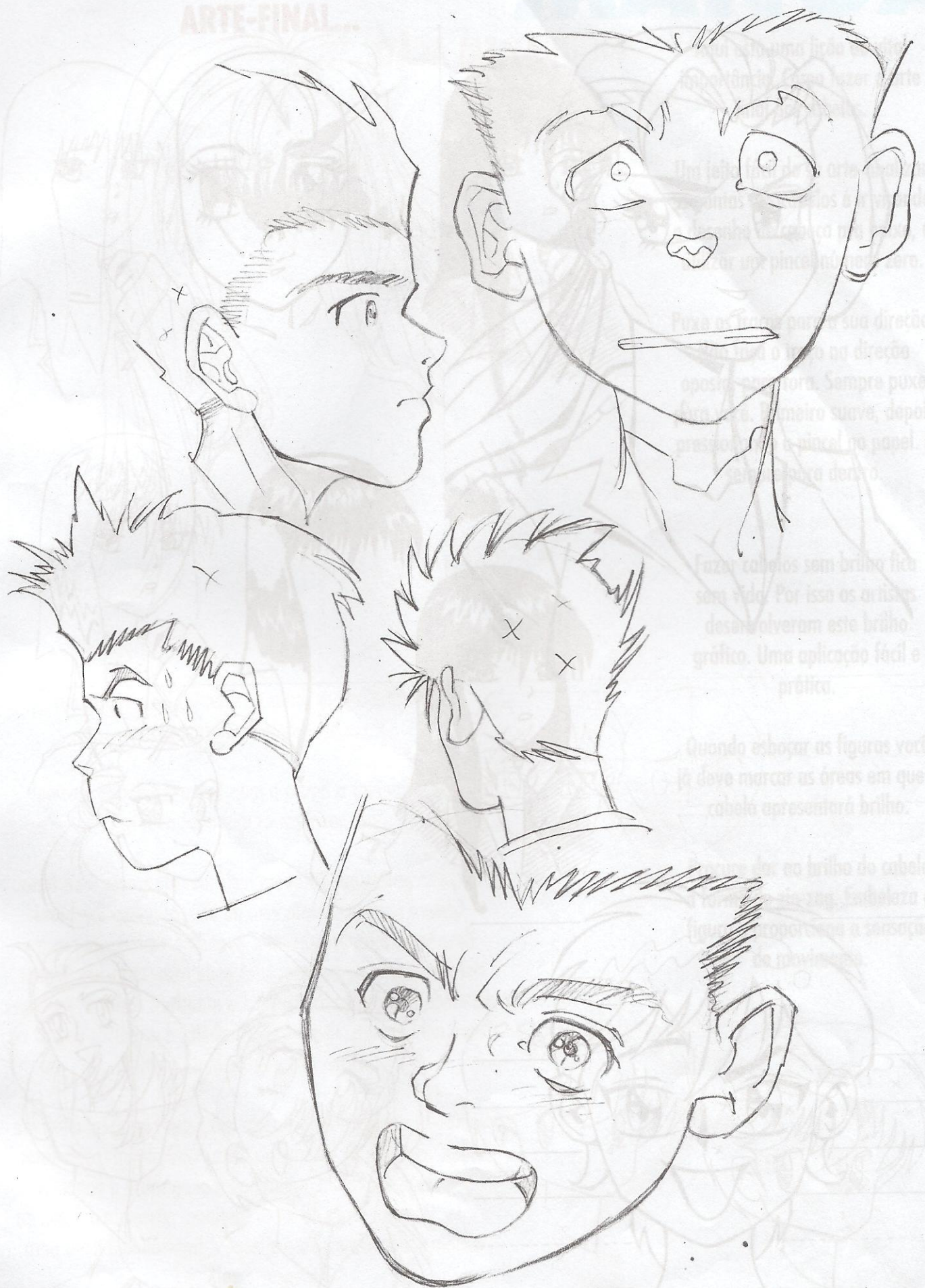
## EXPRESSÕES FACIAIS...

A parte mais divertida de se fazer, quando praticamos o desenho, é aplicar diferentes expressões nos rostos dos personagens. Aqui você pode encontrar basicamente todas as caras e bocas que melhor funcionam numa cabeça mangá padrão. Você deve criar a sua e aplicar as expressões em diferentes rostos.



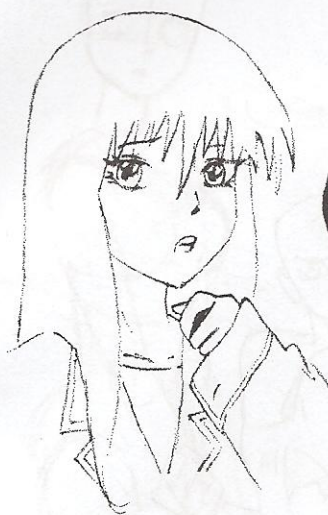
As figuras masculinas têm traços fortes. São mais altas e mais fortes que as meninas. Tem musculatura volumosa. E também devem ser bonitos, mesmo os vilões.







## ARTE-FINAL...



Aqui está uma lição de vital importância. Como fazer a arte final dos cabelos.

Um jeito fácil de se arte-finalizar as pontas dos cabelos é ir virando o desenho de cabeça pra baixo, e utilizar um pincel número zero.

Puxe os traços para a sua direção.

Não faça o traço na direção oposta, para fora. Sempre puxe para você. Primeiro suave, depois pressionando o pincel no papel. E sempre para dentro.



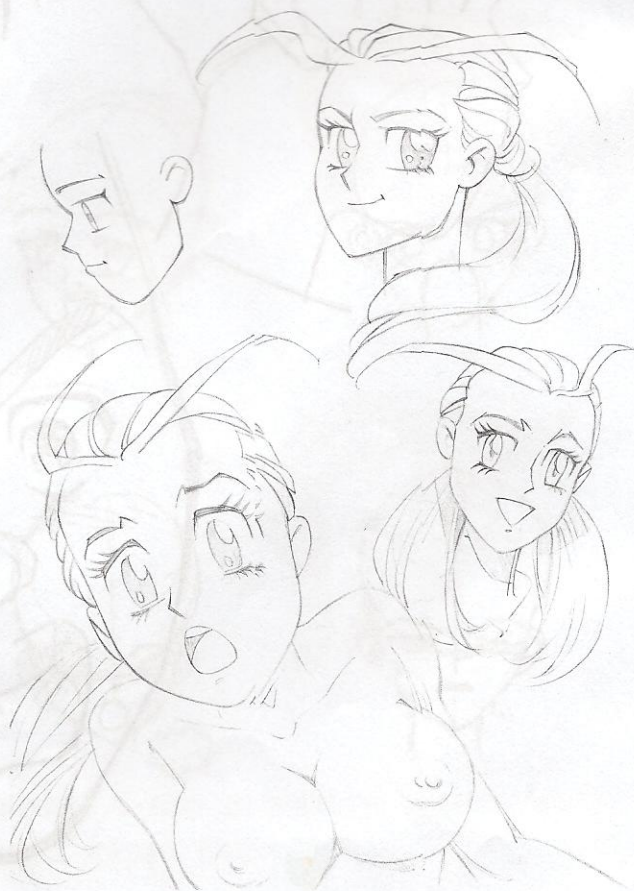
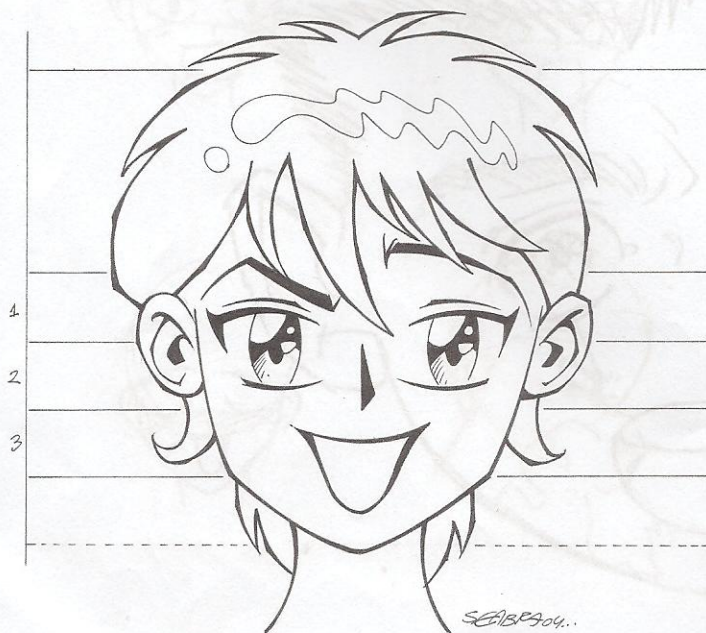
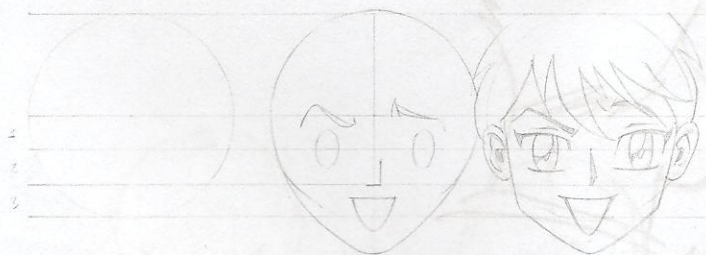
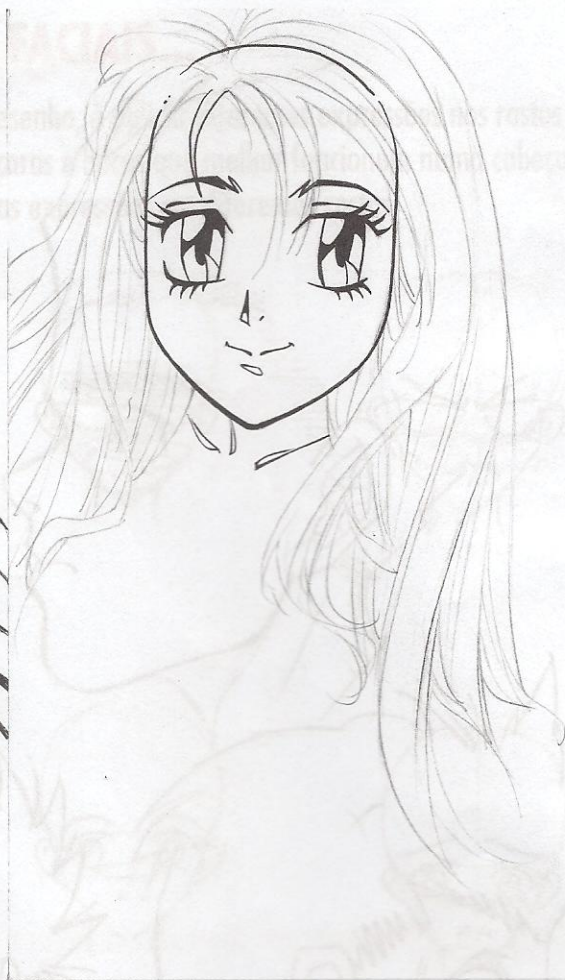
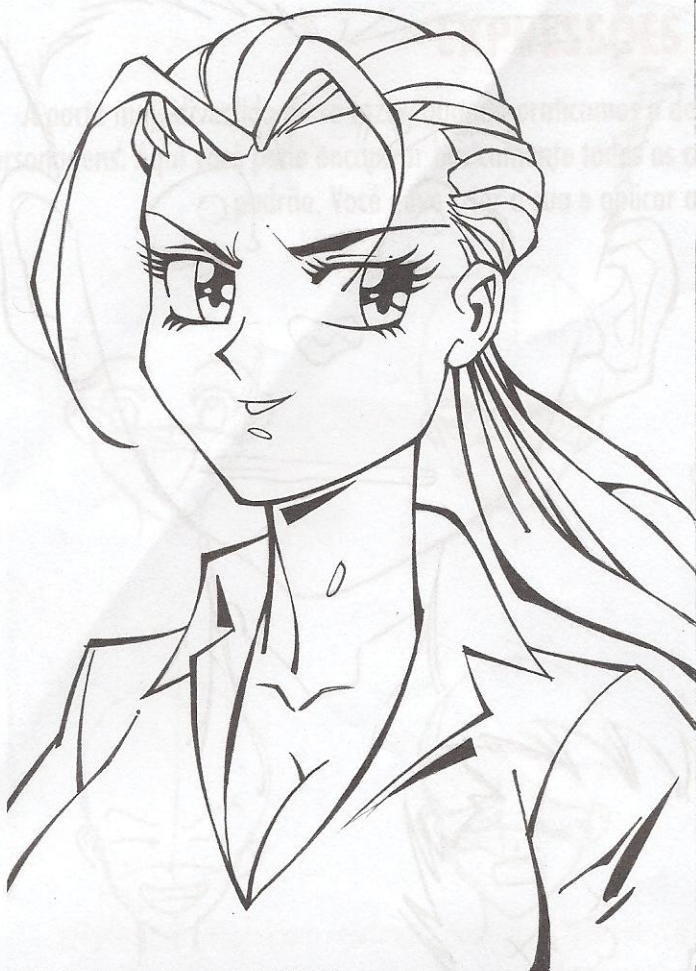
Fazer cabelos sem brilho fica sem vida. Por isso os artistas desenvolveram este brilho gráfico. Uma aplicação fácil e prática.

Quando esboçar as figuras você já deve marcar as áreas em que o cabelo apresentará brilho.

Procure dar ao brilho do cabelo a forma de zig-zag. Embeleza a figura e proporciona a sensação de movimento.

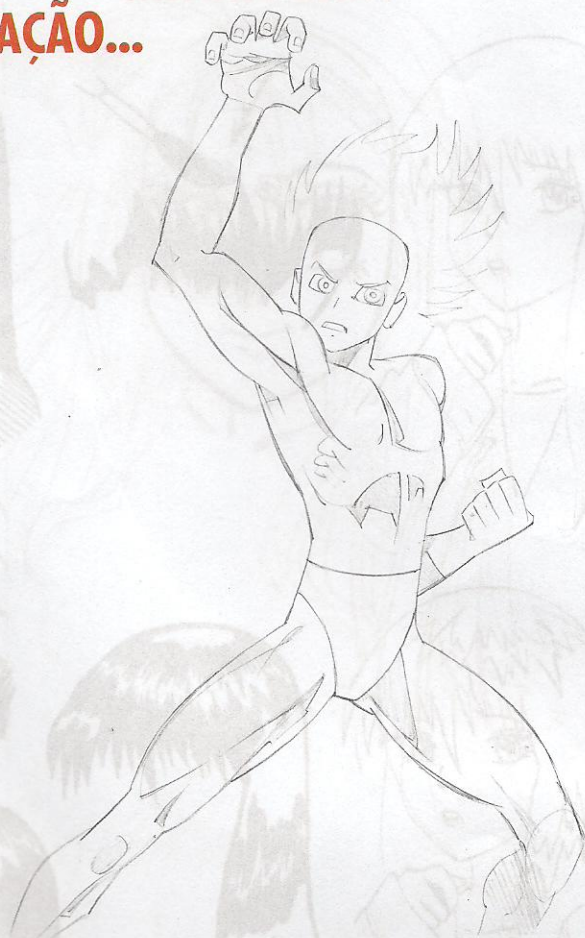
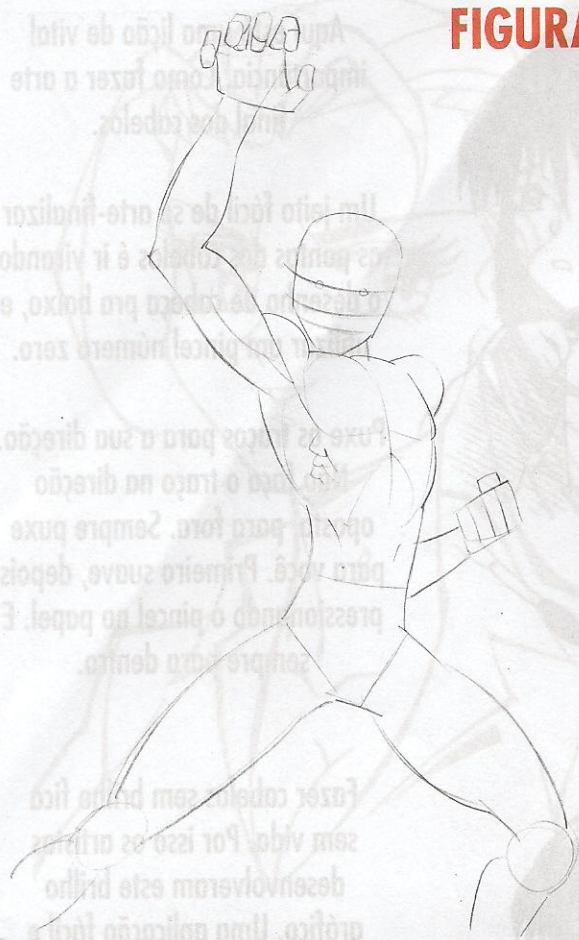








## FIGURAS EM AÇÃO...



Arte-finalizar as cenas de ação também requerem conhecimento de certas regras.

Procure deixar a figura o mais limpa e definida possível quando fizer os desenhos a lápis.

Deixe as partes que recebem mais luz com traços mais finos. Como a luz geralmente vem do alto, as linhas das bases devem ser mais grossas. Mas quando a vestimenta precisa dar a sensação de volume, você pode fazer manchas negras, deixando bordas brancas junto das manchas. Assim as manchas ficam avolumadas. Veja como os cabelos e as partes negras do desenho enriquecem a figura.

Deixando os traços mais grossos nas curvas também dão uma melhor sensação de volume ao traço. Você obtém traços finos/grossos precionando o pincel ou a pena sobre o papel. Ou ainda, se usar caneta de fluxo contínuo, passando a ponta da caneta várias vezes sobre o local, distanciando o traço para provocar o volume.

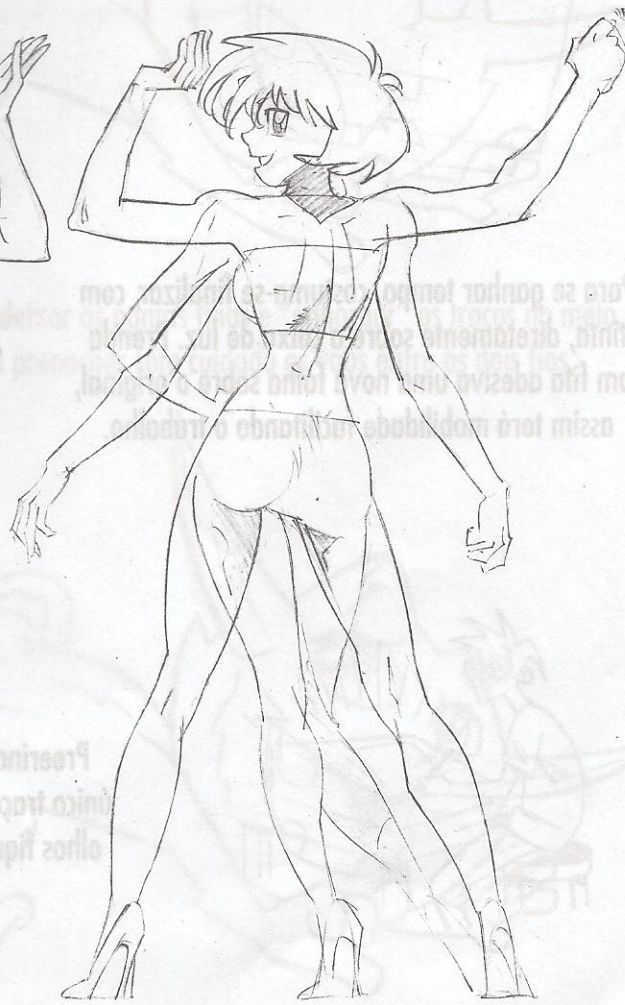
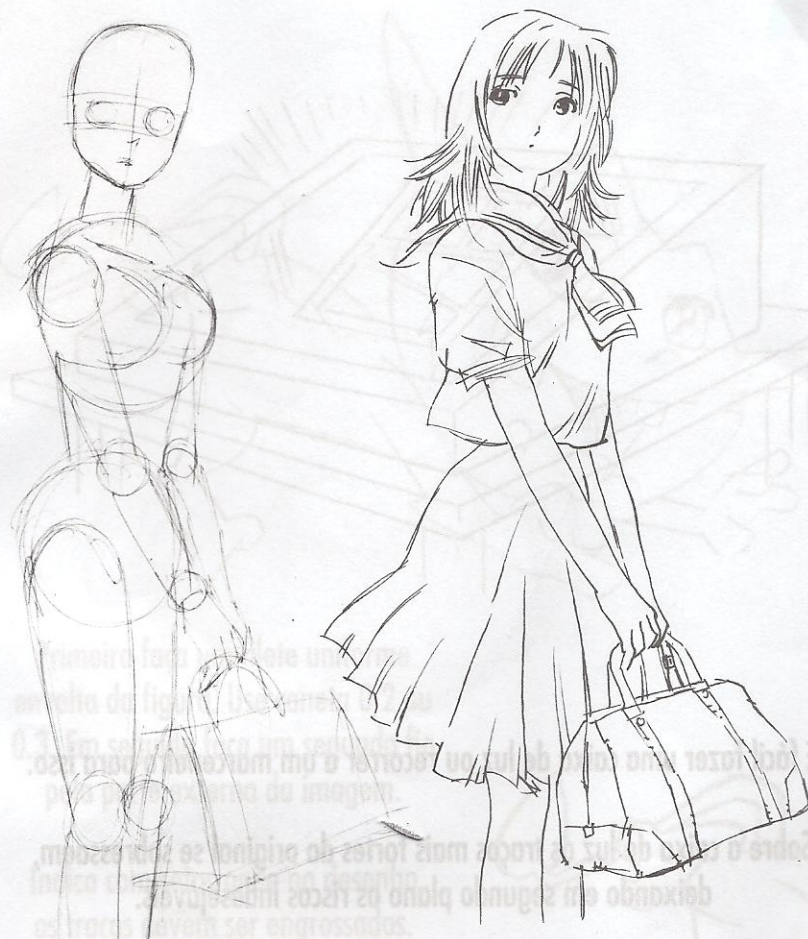




## FIGURAS TRANSPARENTES...

Quando parte do corpo sobrepõe-se a outras, você deve esboçar construindo figuras transparentes. É a maneira correta de se conseguir mais naturalidade às poses e também apresentar a perspectiva necessária.

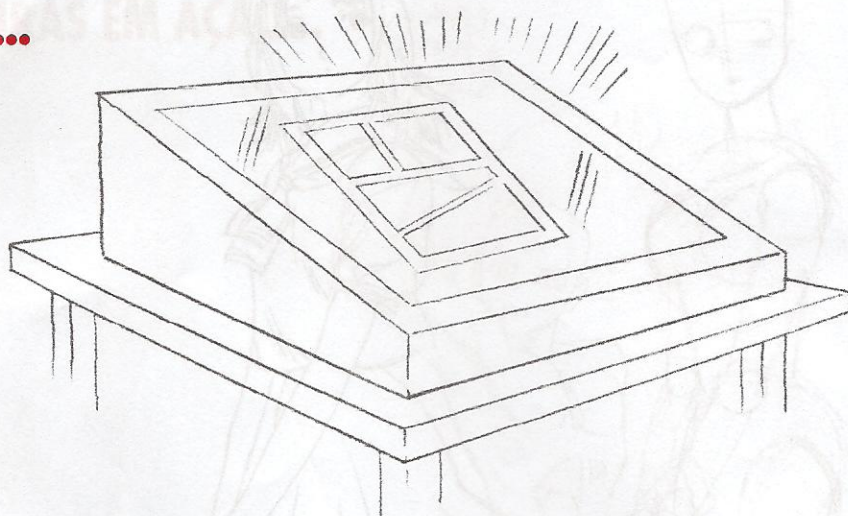
Também é fazendo esboços transparentes que você pode escolher diferentes posturas para uma mesma pose, como no caso da última figura desta página.





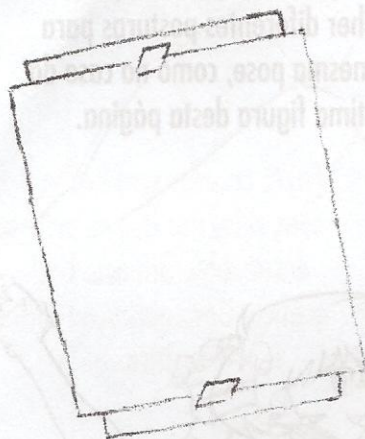
## MESA DE LUZ...

Normalmente esboçamos muito para fazer um desenho. E o original fica sujo. Uma boa solução para acabar com essa poluição e com o desenho maltratado pelo grande uso da borracha é utilizar uma caixa de luz. Assim podemos passar os desenhos a limpo, ou mesmo fazer a arte-final diretamente sobre uma nova folha de papel.

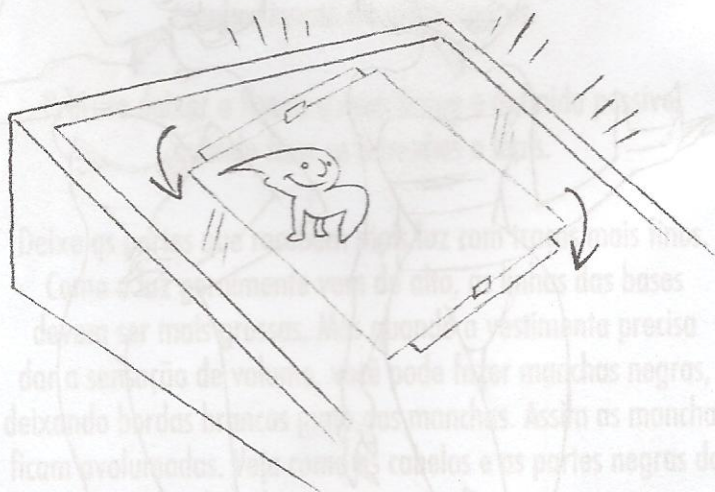


É fácil fazer uma caixa de luz ou recorrer a um marceneiro para isso.

Sobre a caixa de luz os traços mais fortes do original se sobressaem, deixando em segundo plano os riscos indesejáveis.



Para se ganhar tempo, costuma-se finalizar, com tinta, diretamente sobre a caixa de luz. Prenda com fita adesiva uma nova folha sobre o original, assim terá mobilidade facilitando o trabalho.



Preerindo dar acabamento com canetinha filete todo o desenho com um único traço. Depois engrosse o traço fora da caixa de luz, evitando que seus olhos fiquem cansados devido a prolongada exposição direta contra a luz.



## TRAÇOS DUPLOS...

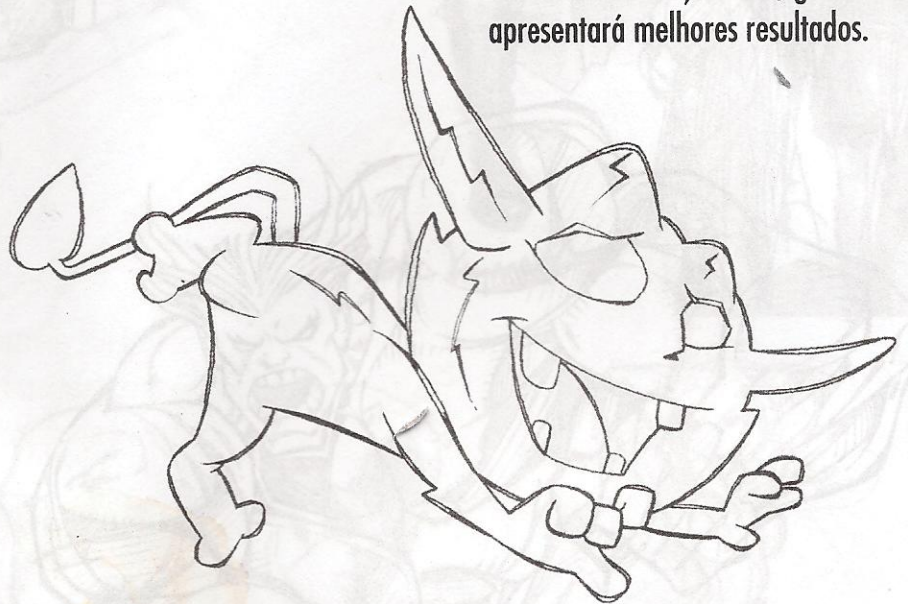
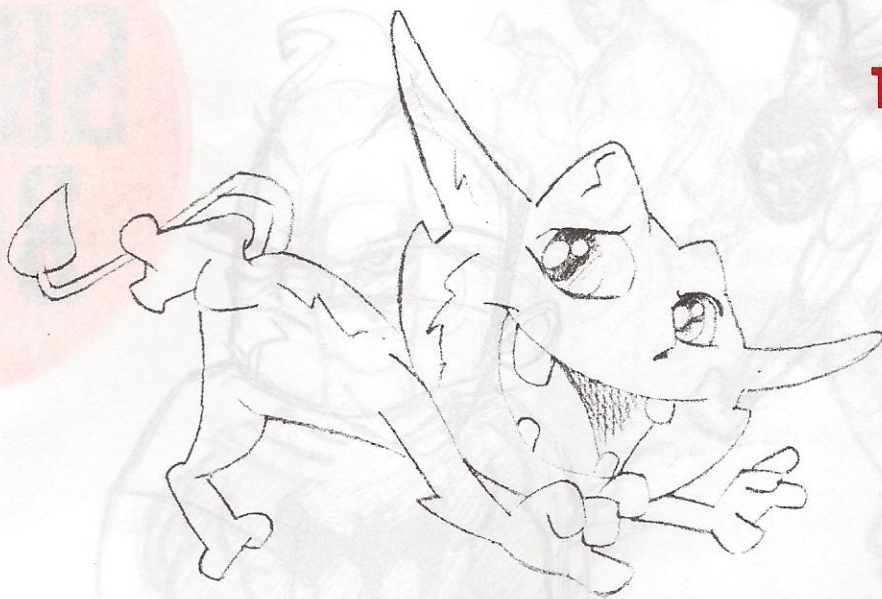
É fácil fazer arte-final com caneta de fluxo contínuo. A caneta criada para desenhos técnicos de arquitetura. Canetas 0.2, 0.3 e 0.5 são as mais indicadas. E elas podem apresentar um resultado tão bom quanto um traço feito com pincel ou pena. Veja este exemplo. Uma figura de humor. Como tem traços arredondados uma arte-final com traços finos/grossos apresentará melhores resultados.

Primeiro faça um filete uniforme envolta da figura. Use caneta 0.2 ou 0.3. Em seguida faça um segundo fio pela parte externa da imagem.

Indico com setas onde no desenho os traços devem ser engrossados. Normalmente é onde a curva é mais acentuada. Basta ter cuidado ao afinar os traços na medida em que ele é afastado da curva.



A beleza deste tipo de arte-final está no contraste entre o fino e o grosso apresentado.



O importante é deixar as pontas finas e "engordar" os traços no meio. Depois, é só preencher com cuidado os vãos entre os dois fios.

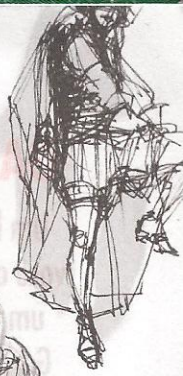








TCH  
OK



Paras Kymen



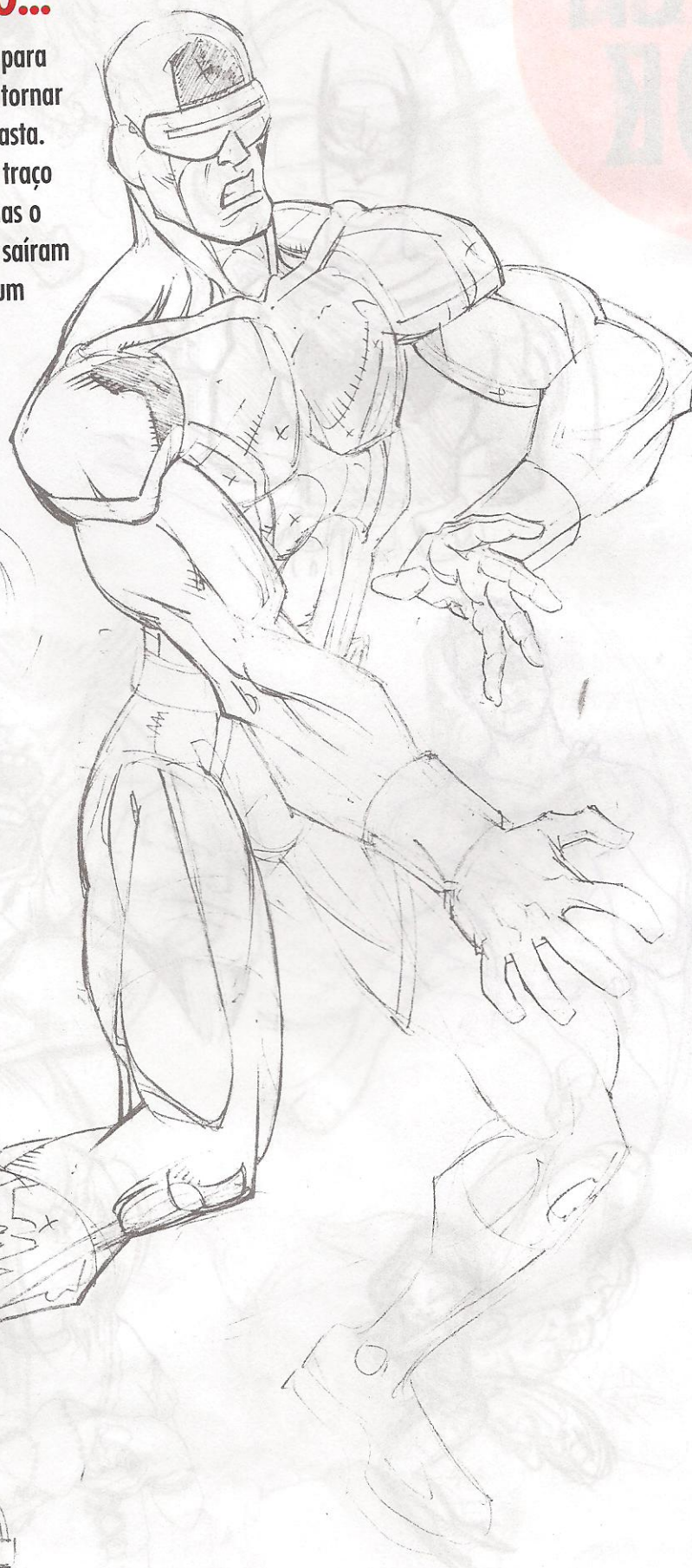


## GANHANDO UM BELO TRAÇO...

Um bom livro de anatomia humana é essencial para você aprender as formas tão necessárias para se tornar um bom desenhista de super-herói. Mas não basta. Geralmente num excelente livro de anatomia o traço é datado, ou seja, o conteúdo é espetacular, mas o traçado e as soluções gráficas já há muito tempo saíram de moda. A solução é você fazer cópias de um autor de sua preferência.

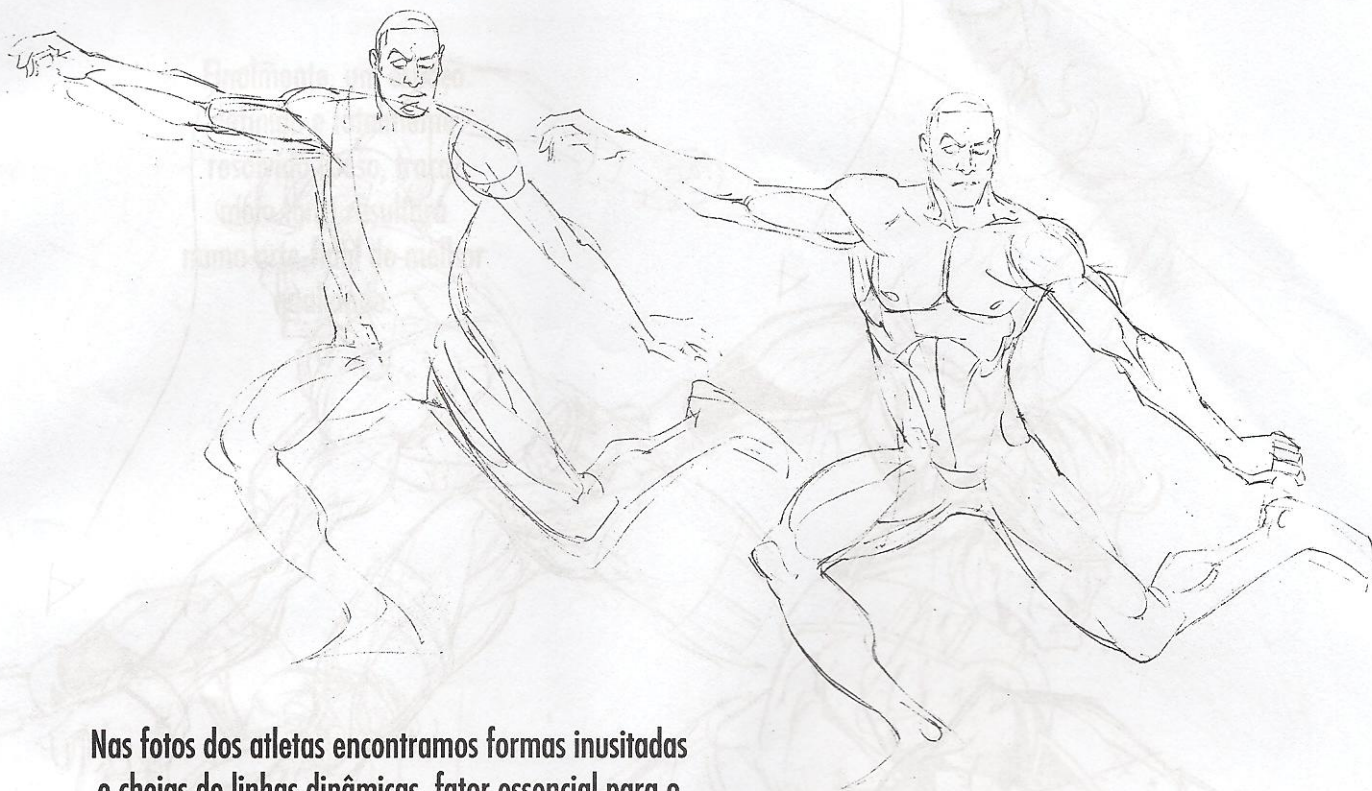


Procedendo dessa maneira, você irá assimilar de maneira agradável e divertida os estilos e as soluções gráficas dos artistas que mais lhe agradar.



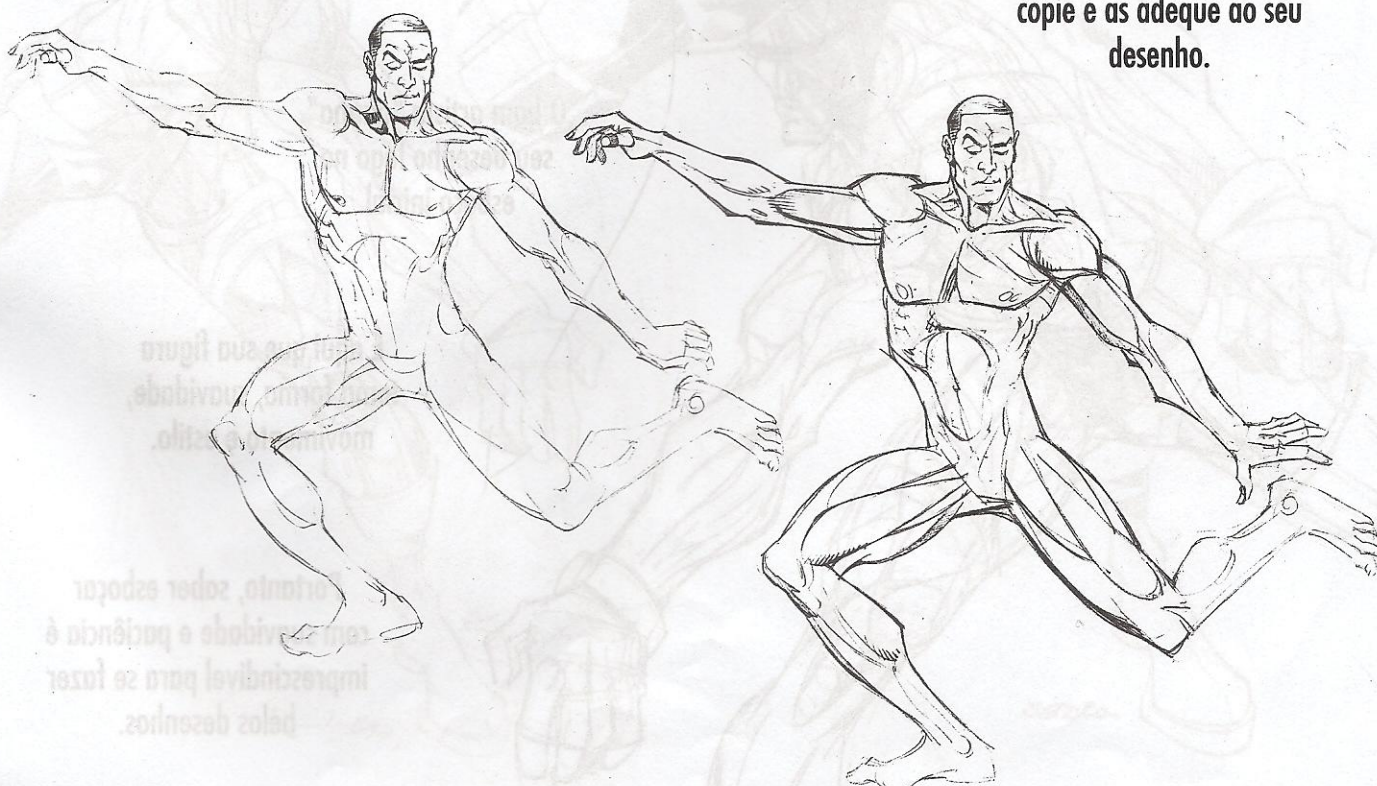


## ...02 ESBOÇANDO E DEFININDO A FIGURA EM MOVIMENTO



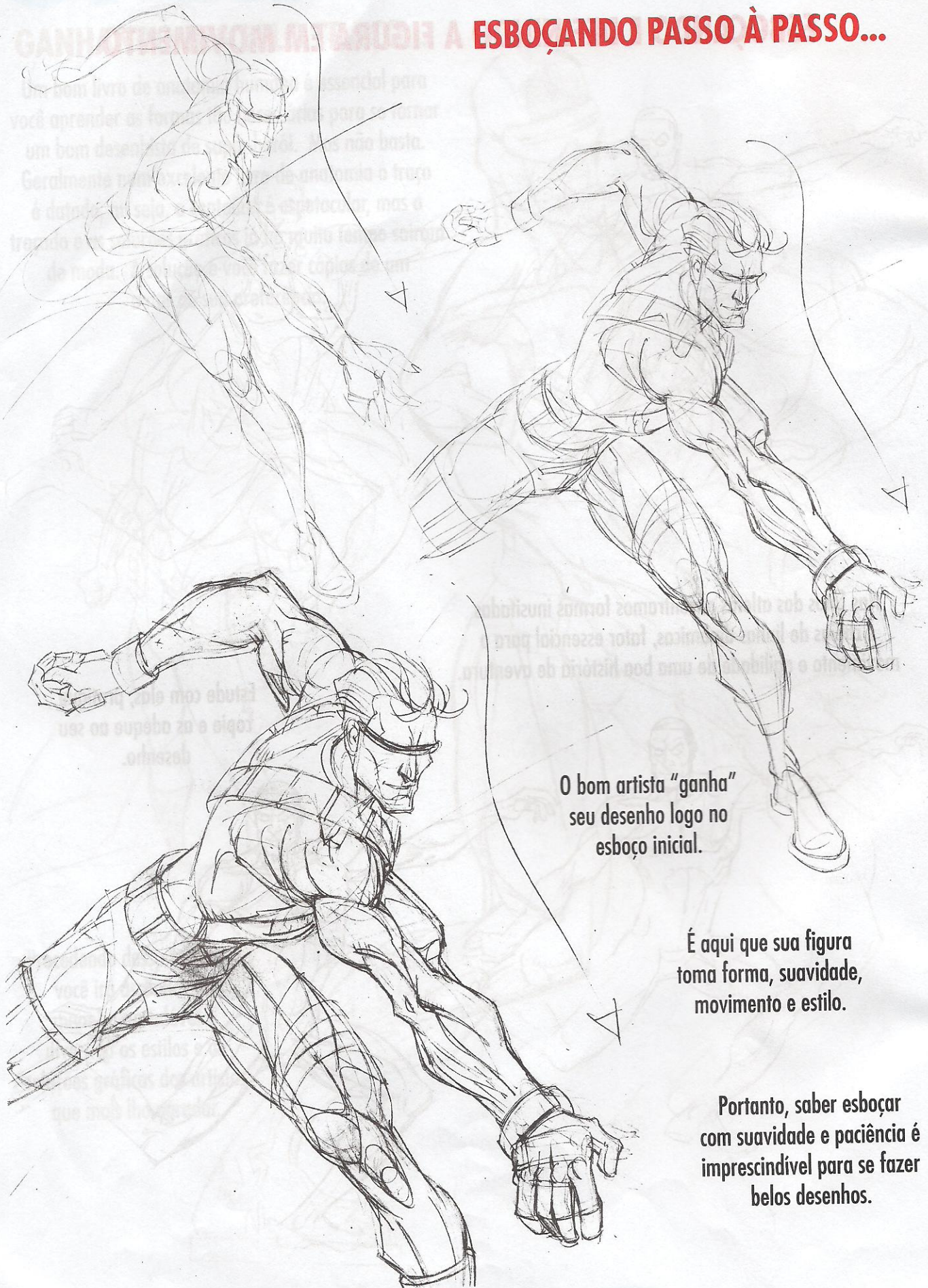
Nas fotos dos atletas encontramos formas inusitadas e cheias de linhas dinâmicas, fator essencial para o movimento e agilidade de uma boa história de aventura.

Estude com elas; pratique, copie e as adapte ao seu desenho.





## ESBOÇANDO PASSO À PASSO...



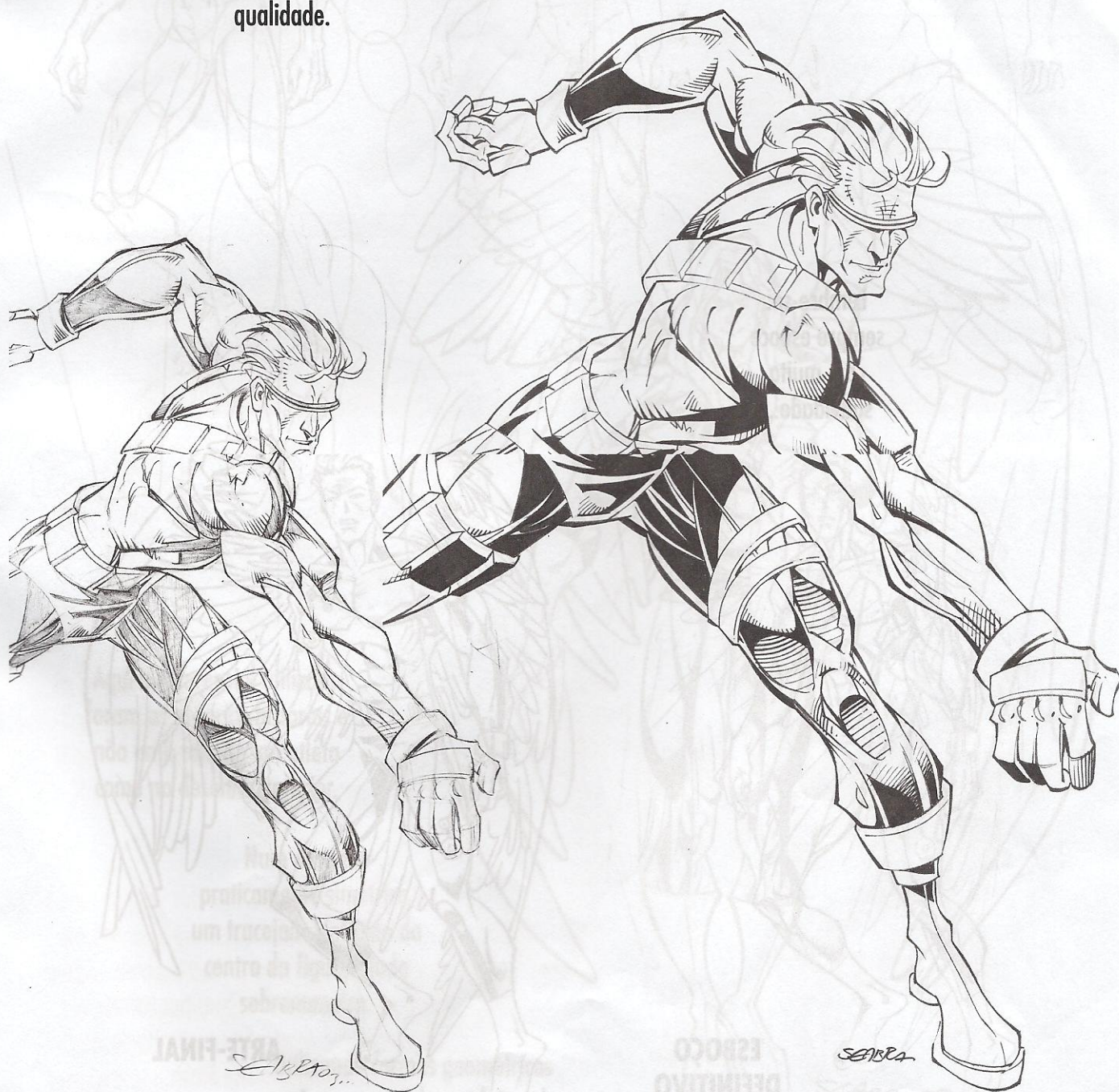
O bom artista "ganha" seu desenho logo no esboço inicial.

É aqui que sua figura toma forma, suavidade, movimento e estilo.

Portanto, saber esboçar com suavidade e paciência é imprescindível para se fazer belos desenhos.



Finalmente, um esboço  
definido e totalmente  
resolvido (peso, traço,  
meio tom) resultará  
numa arte-final de melhor  
qualidade.

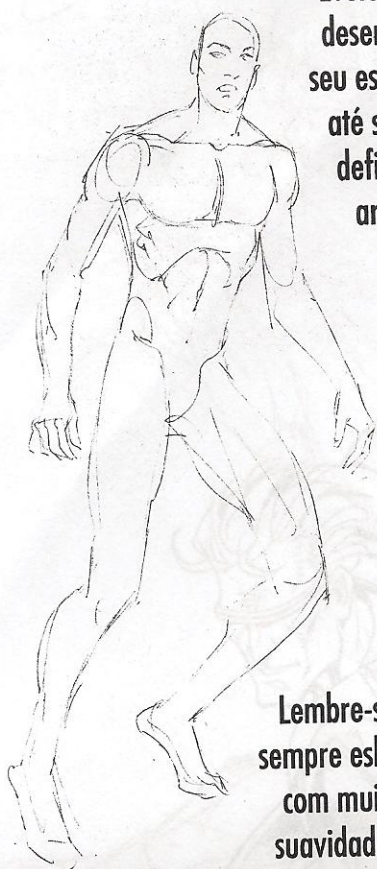




Evolução de um  
desenho, desde  
seu estudo inicial,  
até seu esboço  
definitivo e a  
arte-final.

Aqui também foi  
utilizado como  
referência a foto  
de um jogador de  
futebol...

Lembre-se:  
sempre esboce  
com muita  
suavidade...



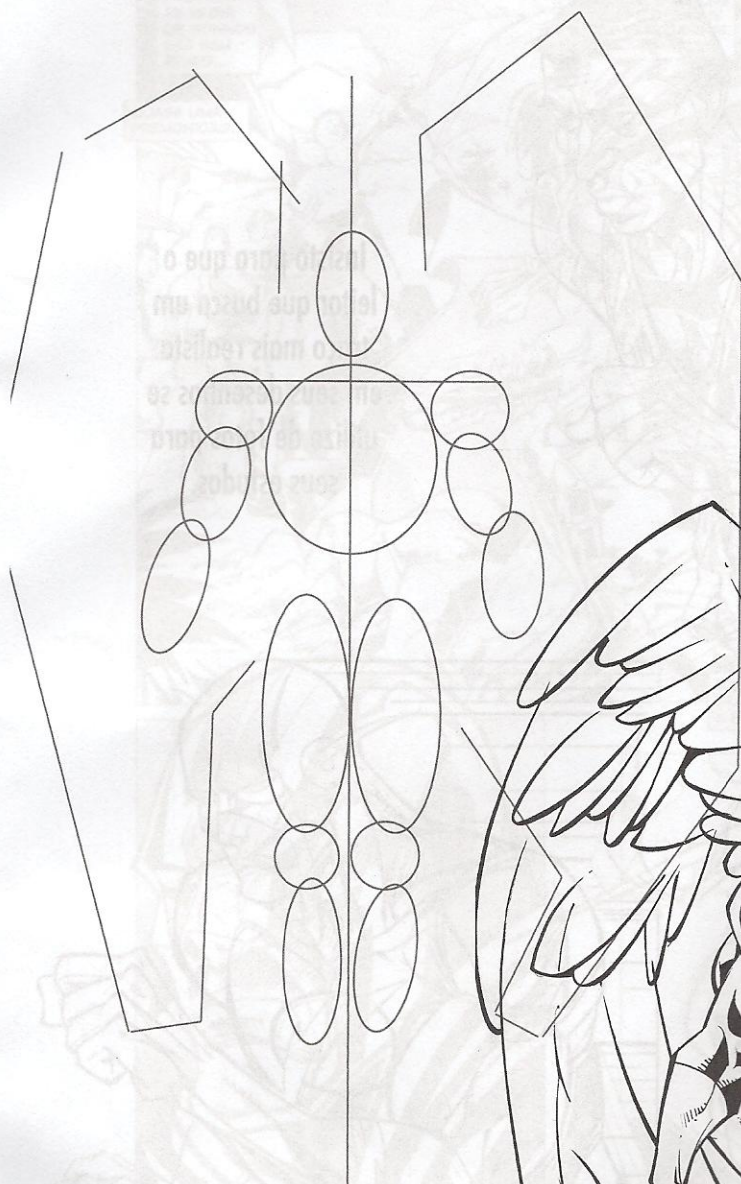
**ESBOÇO  
DEFINITIVO**



**ARTE-FINAL**



Aqui nosso super-herói  
é mais encorpado e  
bombado. Bem ao estilo  
da maioria das histórias  
em quadrinhos do gênero.



Aqui o referencial utilizado  
foram as próprias histórias e  
não uma foto de um atleta  
como no desenho anterior.

Num desenho  
praticamente simétrico,  
um tracejado definido do  
centro da figura ajuda  
sobremaneira.

Utilizando formas geométricas  
você conseguirá bons efeitos de  
massa muscular.



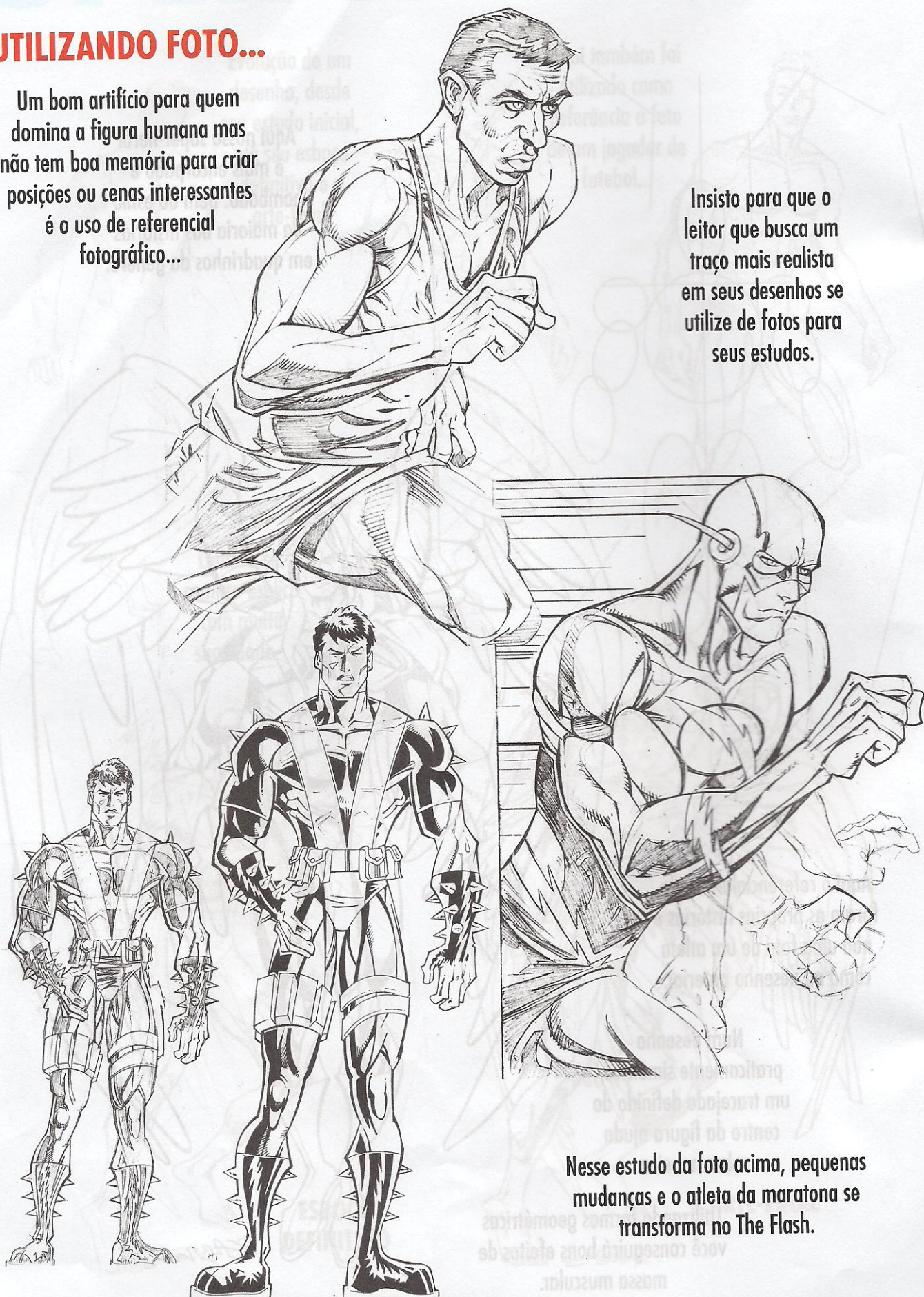
LABRACOS



## UTILIZANDO FOTO...

Um bom artifício para quem domina a figura humana mas não tem boa memória para criar posições ou cenas interessantes é o uso de referencial fotográfico...

Insisto para que o leitor que busca um traço mais realista em seus desenhos se utilize de fotos para seus estudos.



Nesse estudo da foto acima, pequenas mudanças e o atleta da maratona se transforma no The Flash.





AS VEZES OS SONHOS SÃO BEM REAIS...

QUASE UMA PREMONIÇÃO...

NUM DELES ESTOU ESPREITANDO ALCUNS HOMENS FORTEMENTE ARMADOS NO MEIO DE UMA FLORESTA...

É UMA ESPÉCIE DE RITUAL MACABRO. E ELES TORTURAM UM HOMEM...

EU VISTO CAPUZ, UM UNIFORME SOFISTICADO, DUAS AUTOMÁTICAS...

E ME SINTO MUITO FORTE E PODEROSO...

## COPIANDO DOS GIBIS...

Se debrusse sobre um bom gibi, e faça centenas, de cópias de rostos, braços, pernas, etc.

Estude cada membro individualmente: braços, pernas...

Esmiúce o traço do artista.

Observe atentamente como ele faz o contorno, onde deixa o traço mais forte, ou mais fraco.

Geralmente a técnica aplicada é das mais simples: levando-se em conta que numa situação padrão a luz vem de cima, todo traço "de cima" de algum elemento é mais fraco, e todo traço "de baixo" desse mesmo elemento será sempre mais grosso.



As cópias são fundamentais no aprendizado. Copiando com esmero, você assimila traço, técnica e soluções gráficas que com o tempo irá incorporar inconscientemente ao seu trabalho.

Abra um gibi, coloque-o ao lado de uma folha em branco e inicie seus estudos, lembrando sempre de desenhá-las uma vez e meia maior, porque foi assim que ela foi originalmente concebida. Desenhar maior é bem mais confortável e, além disso, seu trabalho ganha em resolução quando reduzido.



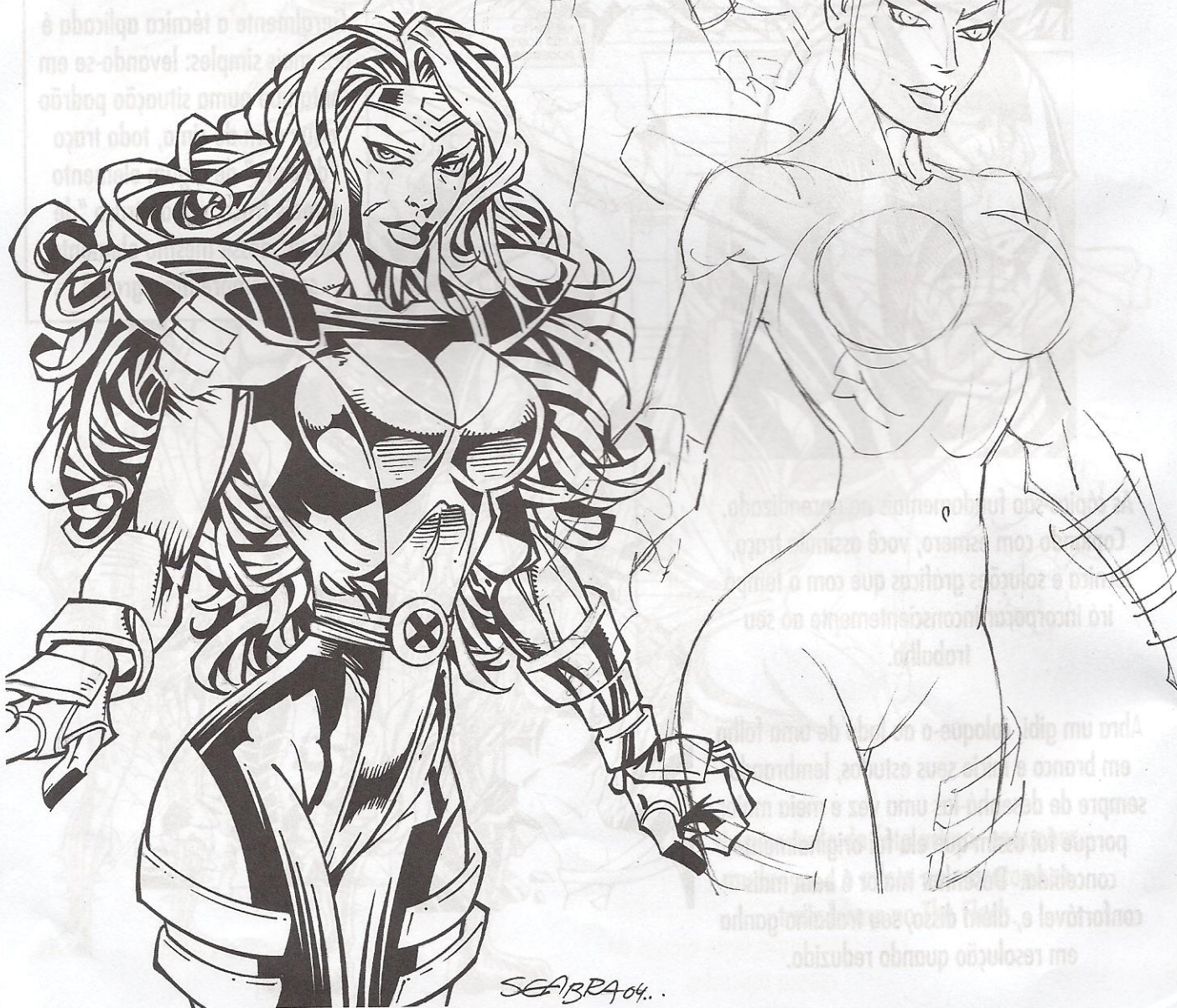


## DESENHANDO A HEROÍNA...

Novamente, esboce com suavidade e paciência a figura da sua heroína, e vá definindo aos poucos...

...Toda a estrutura do corpo humano...

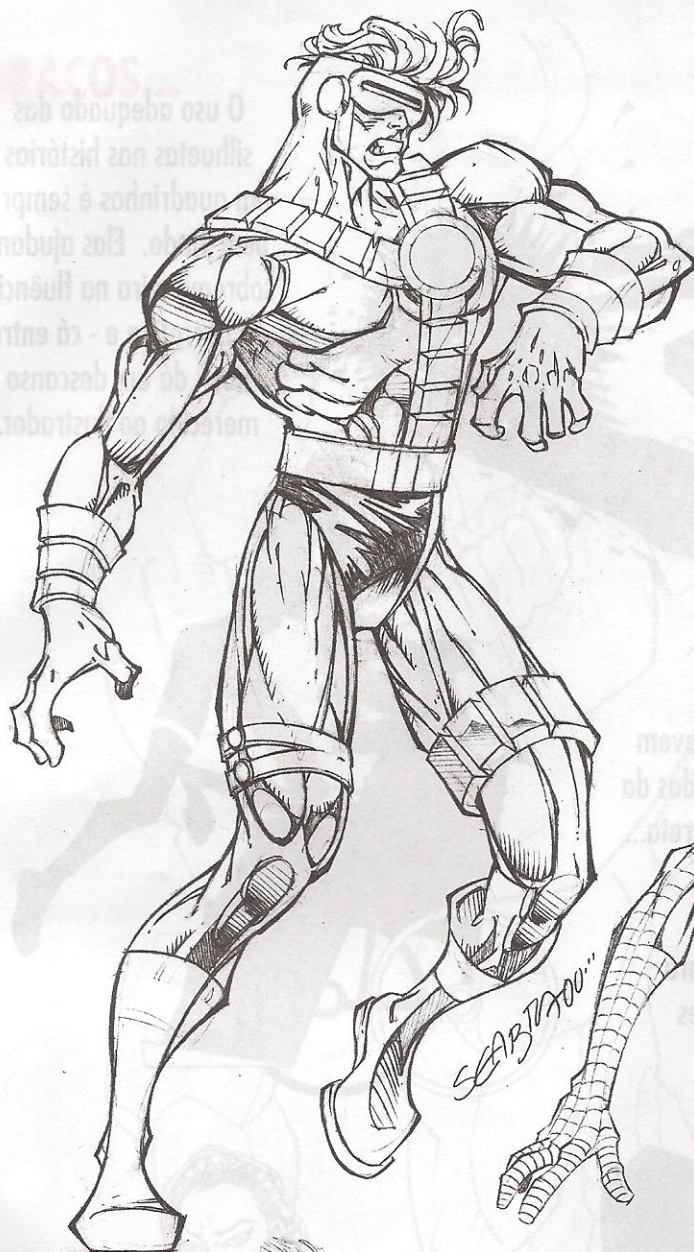
Somente após ter a figura toda definida, introduza o uniforme, as luvas, etc.





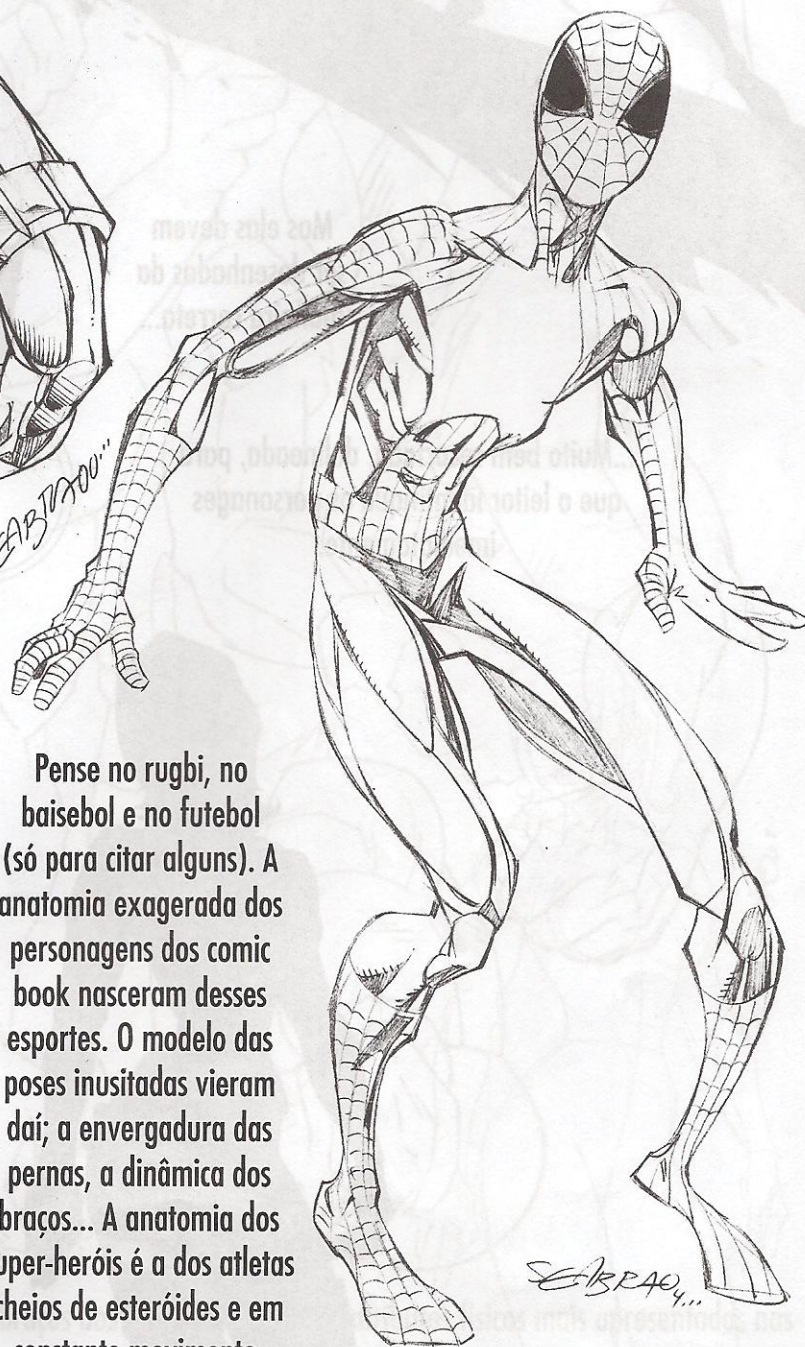
## TIPOS FÍSICOS

Com pleno domínio da anatomia humana, o leitor poderá criar tipos físicos diferenciados, tão necessários nas histórias em quadrinhos e nas ilustrações em geral.



Pense no rugby, no baisebol e no futebol (só para citar alguns). A anatomia exagerada dos personagens dos comic book nasceram desses esportes. O modelo das poses inusitadas vieram daí; a envergadura das pernas, a dinâmica dos braços... A anatomia dos super-heróis é a dos atletas cheios de esteróides e em constante movimento.

Mesmo nas poses paradas, as curvas vêm e vão, num constante movimento de linhas.





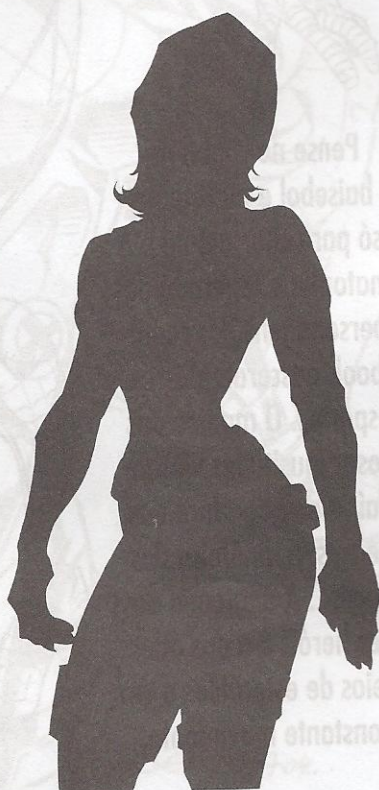
## SILHUETAS...

O uso adequado das silhuetas nas histórias em quadrinhos é sempre bem vindo. Elas ajudam sobremaneira na fluência da narrativa e - cá entre nós - dá um descanso merecido ao ilustrador.



Mas elas devem ser desenhadas da maneira correta...

...Muito bem recortada, delineada, para que o leitor identifique os personagens imediatamente.





## BRAÇOS...

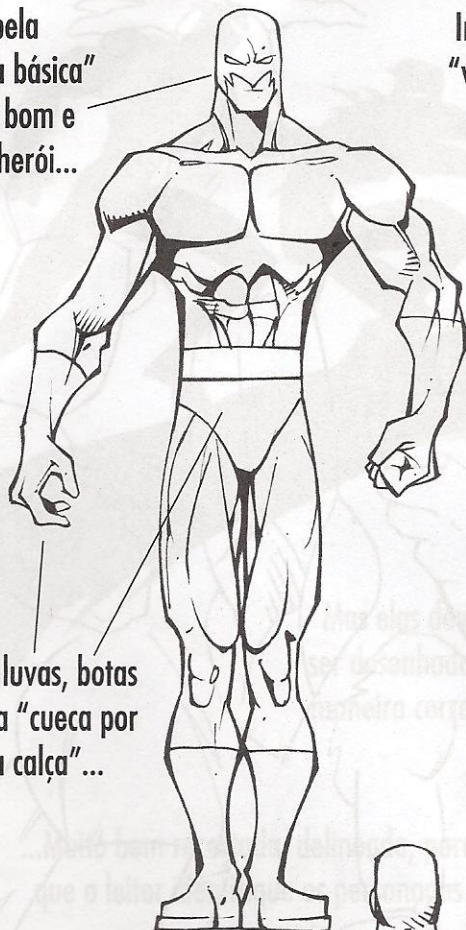


Estude os músculos dos braços. Os fortes braços dos super-heróis são os atributos físicos mais apresentados nas revistas, portanto especialize-se nisso. Decore suas principais posturas.

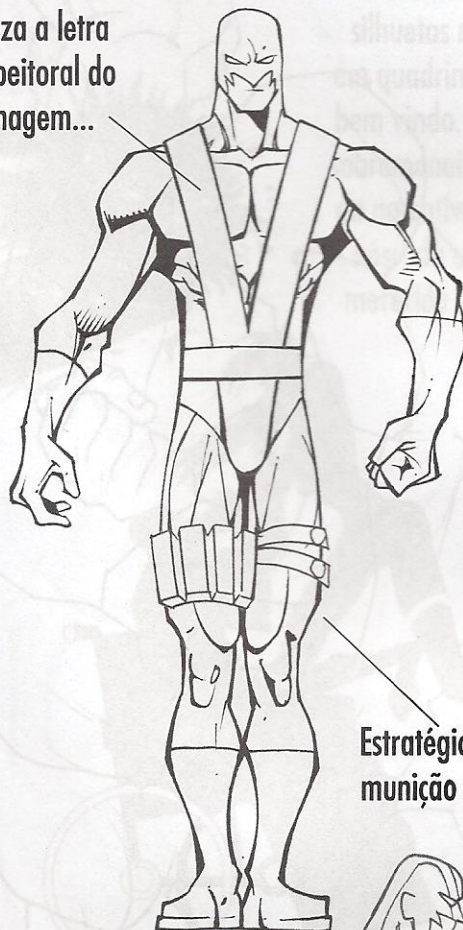


# COMO DESENHAR O VINGADOR MASCARADO

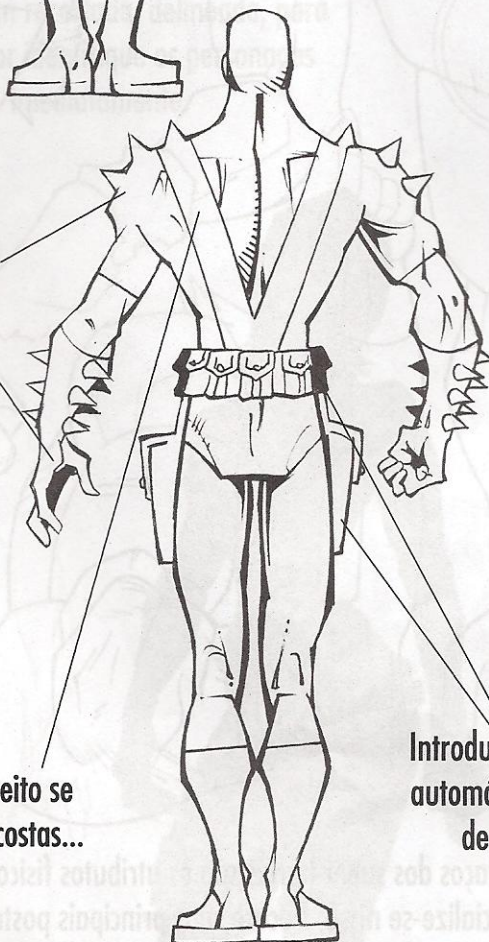
Comece pela  
"indumentária básica"  
de qualquer bom e  
velho super-herói...



Introduza a letra  
"v" no peitoral do  
personagem...



Máscaras, luvas, botas  
e a famosa "cueca por  
cima da calça"...



Introduza pontas de  
aço nos ombros e  
nas luvas...

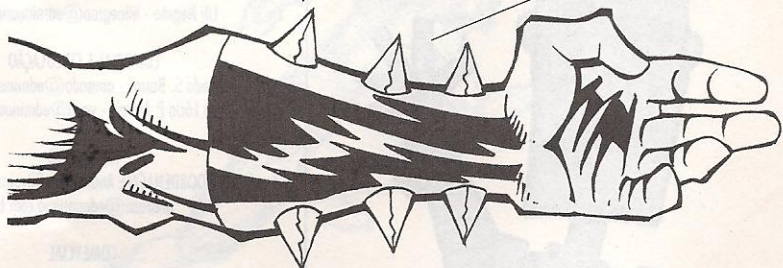
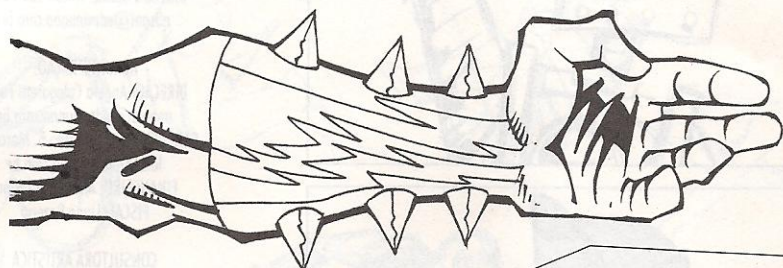
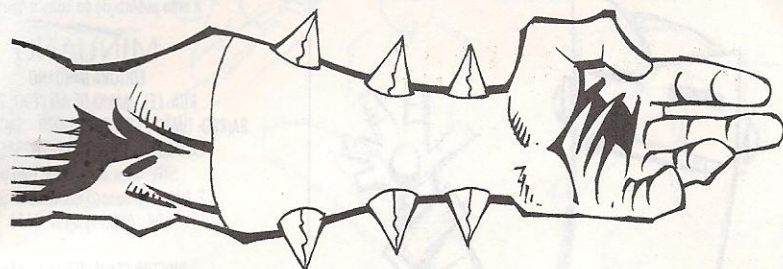
Estratégicos cintos de  
munição nas coxas...



Introduza também as  
automáticas e o cinto  
de munição.

O "v" do peito se  
repete nas costas...





Faça o reflexo da luva na forma de raios, bem no centro do antebraço.

Em seguida preencha de preto.

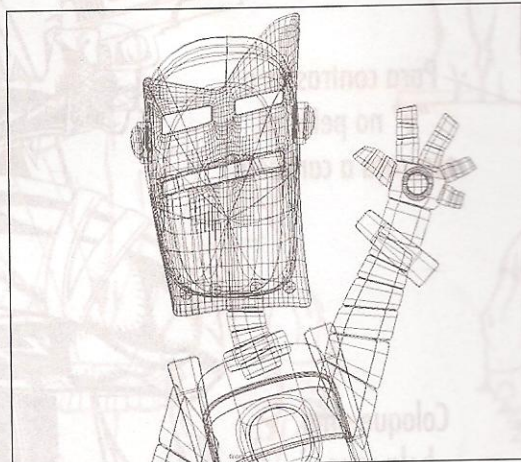
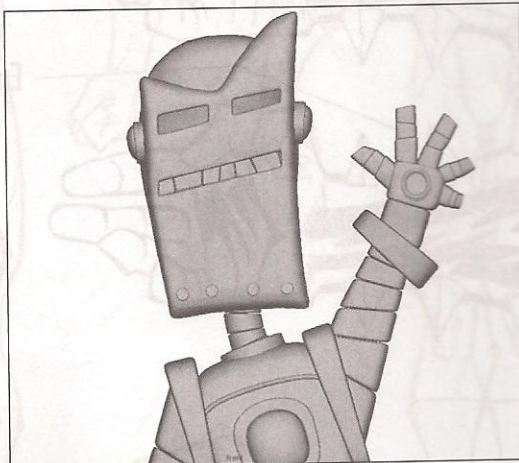
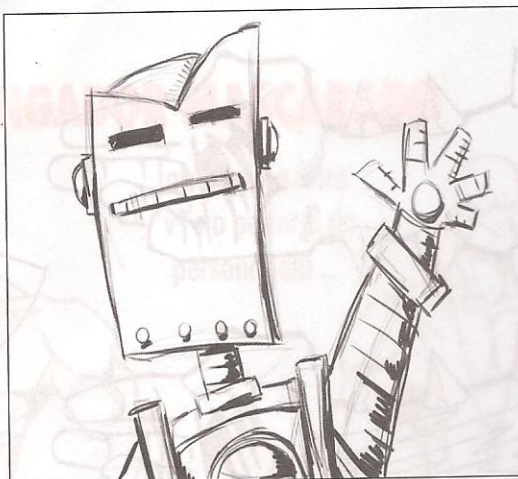
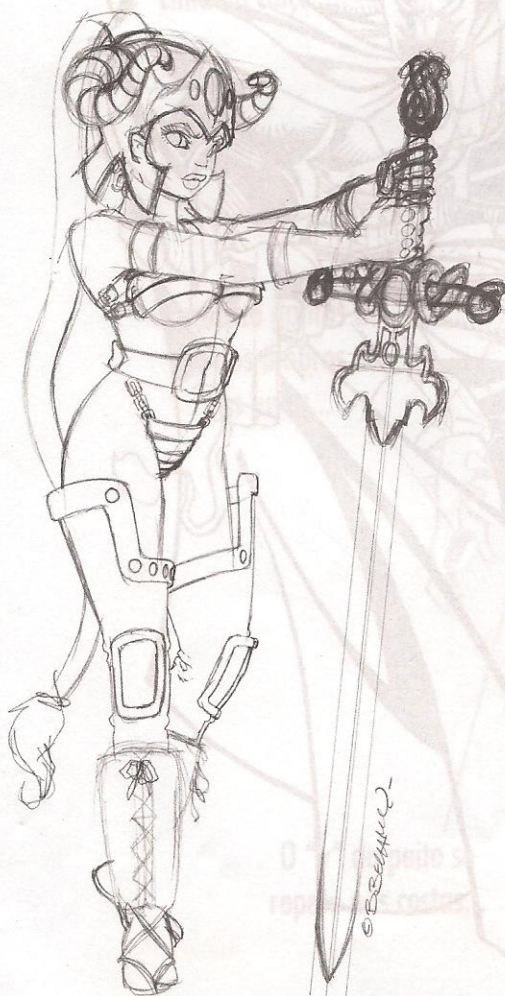


Para contrastar o "v" no peitoral, escureça a camiseta.

Coloque uma bela capa, e pronto!







MÉTODO DE DESENHO MANGÁ & SUPER-HERÓIS nº 4  
é uma publicação da Editora Minuano

**MINUANO**

EDITORA MINUANO

RUA: CEL. MÁRIO DE AZEVEDO, 239.  
BAIRRO: LIMÃO / CEP: 02710-020 - SÃO PAULO / SP  
CX. POSTAL: 16.352 - CEP: 02515-970  
SITE: [www.edminuano.com.br](http://www.edminuano.com.br)  
E-MAIL: [minuano@edminuano.com.br](mailto:minuano@edminuano.com.br)  
Tel.: (0XX11) 3437-7676

DIRETOR GERAL: Nilson Luiz Festa  
[nilson@edminuano.com.br](mailto:nilson@edminuano.com.br)

**ADMINISTRAÇÃO:**

DIREÇÃO: Angela Colegaretti Festa  
[angela@edminuano.com.br](mailto:angela@edminuano.com.br)

GERÊNCIA: Luis Eduardo S. Marcelino  
[luis@edminuano.com.br](mailto:luis@edminuano.com.br)

FINANCEIRO: Alexandra Testoni  
FISCAL: Liane Bezerra

**CONSULTORIA ARTÍSTICA**

Lili Negrão - [lilinegrao@edminuano.com.br](mailto:lilinegrao@edminuano.com.br)

**EDITORIAL E CIRCULAÇÃO**

Amanda S. Barros - [amanda@edminuano.com.br](mailto:amanda@edminuano.com.br)  
Vera Lúcia P. Moraes - [vera@edminuano.com.br](mailto:vera@edminuano.com.br)

**MARKETING**

COORDENAÇÃO: Andreza de Oliveira Pereira  
[andreza@edminuano.com.br](mailto:andreza@edminuano.com.br)

**COMERCIAL**

DIREÇÃO: Joel C. Junior  
[direcao@edminuano.com.br](mailto:direcao@edminuano.com.br)

Alexandra Eleutério  
Roseli Dias Macedo  
[vendas@edminuano.com.br](mailto: vendas@edminuano.com.br)

PONTOS DE VENDAS: Ismael Bernardino Seixas Jr.  
Mária Elena Pereira

**DEPÓSITO E LOGÍSTICA**

GERÊNCIA: Antonio Corrêa  
[correa@edminuano.com.br](mailto:correa@edminuano.com.br)

APOIO: Alexandre Baccarini, Daniela Lima Santos,  
Ednaldo Saturnino, Edmilson da Silva, Erisson Antenor  
da Silva, Magadiel Aranha Silva, Manoel Rosa Pereira,  
Poliana C. Guigon, Ricardo Ribeiro Ronaldo Gomes da  
Silva, Sabino José dos Santos Selma Baron

**ATENDIMENTO AO CLIENTE**

Fabiana de Lima e Sheila Regina Fidalgo  
Tel.: (0XX11) 3437-7676  
[atendimento@edminuano.com.br](mailto:atendimento@edminuano.com.br)

**Produção Externa:**

Estúdio Nuvem Azul

Direção: Caio Moretti

Diagramação: Jackeline Fonseca

Desenhos e instruções: Silas Wilson e Seabra

**IMPRESSÃO E ACABAMENTO:**

São Francisco Gráfica e Editora Ltda

**DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO**

PARA BANCAS DE TODO BRASIL:

Fernando Chinaglia Comercial e Distribuidora S/A.

Rua Teodoro da Silva, 907 - Parte Vila Isabel.

CEP 20563-900 - Rio de Janeiro - RJ.

Tel.: (0xx11) 2195-3200

(0xx21) 2195-3200

**OBSERVAÇÃO IMPORTANTE**

O estúdio Nuvem Azul que criou, produziu e realizou  
este projeto tem inteira responsabilidade sobre a  
originalidade e autenticidade de seu conteúdo.



